



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**La reinención del espacio en *Lord Gamma* de
Michael Marrak**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN LENGUA Y LITERATURAS
MODERNAS (LETRAS ALEMANAS)**

P R E S E N T A:

JESSICA OGAZ SÁNCHEZ

DIRECTORA DE TESIS:

**DRA. KUNDALINI MUÑOZ CERVERA
AGUILAR**



MÉXICO, D.F.

MAYO 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

A mis padres, Esmeralda Sánchez y Héctor Ogaz que me brindaron siempre el apoyo y la educación necesaria para lograr mis objetivos sin importar el tiempo que éstos me tomaran y también por ayudarme cuando tuve problemas de salud. A mis hermanas, Laura y Claudia por todo su apoyo y cada carcajada. A mis tíos, Alfredo y Tomás Ogaz. A mi abuela, Lidia Vital, que en paz descansa.

A mi asesora de tesis, Kundalini Muñoz, por guiarme en el proceso de escritura, por su confianza, por creer en mi aun en los momentos más difíciles que acaecieron en estos años y por su excelente cátedra en donde enlaza la filosofía y la literatura. A Susana González, Ute Seydel, Sergio Sánchez y Johana Prudencio por transmitirme sus conocimientos y consejos para la elaboración de este trabajo. A Diana Hirschfeld por mostrarme (hace ya muchos años) el mejor camino para aprender alemán y asimilarlo profundamente en mi ser.

A mi querido Alejandro Ramírez, por compartir su gusto por la literatura de Ciencia Ficción, fungir como mecenas y porque gracias a él comenzó mi aventura con *Lord Gamma*. A Mario Jiménez, por su apoyo y cada reflexión filosófica sobre la vida; a Diana Gurrola y Silvia Arenas, por el club de “azotadas profesionales” y su grandísimo apoyo en este largo proceso; a Jorge Arreola, mi entidad virtual favorita; a Gerardo “Jimmy” Moreno, Claudia “Reagan” Noriega, César “Käse” Martínez, Biniza Cruz, “Doña” Olga Calderón, Esthela González, Lilia Morales, Albania Juárez y Anareli Fernández.

Al interestelar, misterioso, irónico, inquietante y camuflado locutor de Radio Gamma 82.6 FM por la música industrial y por hacerme pensar en otras dimensiones; y a Michael Marrak (a quien logré contactar gracias a una de las formas de reinención del espacio) por su gran apoyo y paciencia en la construcción de este trabajo mediante largas respuestas vía correo electrónico, pues sin él esto hubiera sido más difícil; agradezco también la facilitación de sus libros, su enriquecedora y profética visión del mundo, así como su compromiso con la Ciencia Ficción escrita en lengua alemana.

Índice

Introducción	4
Capítulo I: La Ciencia Ficción en Alemania	7
1.1 Los elementos románticos precursores de la Ciencia Ficción.....	11
1.1.1 El retorno a los mitos bíblicos	12
1.2 La industrialización en Alemania: la máquina irrumpe en la vida cotidiana..	26
1.3 La novela futurista técnica.....	32
1.3.1 Paul Scheerbart y la animación cósmica	34
1.4 El cine expresionista y la industrialización de la percepción	37
1.5 Contrastes entre prosperidad y desengaño: la novela futurista técnica y la literatura de posguerra	40
1.6 Marrak y la Ciencia Ficción en Alemania	48
Capítulo II: Metamorfosis de la percepción espacio-tiempo	52
2.1 Bienvenidos al desierto de lo real	60
2.2 La organización narrativa del “nuevo espacio” de <i>Lord Gamma</i>	64
2.2.1 La Esfera: la inmortalidad postorgánica.....	66
2.2.2 Realidad virtual: la cuna posthumana.....	86
2.2.3 El terrario y la estética de la ausencia	87
2.2.4 Babalon: construcción del mundo interior.....	97
2.3 Eterno Retorno.....	105
Conclusiones	109
Bibliografía	120

“Podría estar encerrado en una cáscara de nuez y sentirme el rey de un espacio infinito”. HAMLET

“El camino al infierno está lleno de buenas intenciones”.

ANÓNIMO

“No te he hecho ni celeste, ni terrestre, ni mortal ni inmortal, para que tú mismo, como un hábil escultor, te forjes la forma que prefieras”.

GIOVANNI PICO DELLA MIRANDOLA

Introducción

El hilo conductor de esta propuesta de lectura lo constituye la reflexión sobre una visión radicalmente nueva del espacio y por lo tanto del tiempo y la información. Dos nociones aparecen como base de esta articulación: por un lado la teoría de las súpercuerdas o “teoría M”, la cual sostiene a grandes rasgos, que las partículas subatómicas no son sólo puntos, sino partículas vibratorias con forma de cuerdas o filamentos que se mueven en once dimensiones y que éstas forman membranas tan grandes como el universo mismo dando cabida a múltiples universos distintos. Por otro lado, la idea del simulacro, entendido por Jean Baudrillard (*Cultura y Simulacro*, 1978) como la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en las culturas posmodernas tecnológicamente avanzadas.

Hablar de la reinención del espacio apela directamente a la capacidad imaginativa del ser humano, que, en calidad de simulador, juega, sustituye y modifica incesantemente su realidad. La imaginación humana transgrede lo dado y lo rechaza, pero también construye mundos posibles. De este modo, la libertad de

crear otras realidades y las configuraciones de lo real de allí derivadas, se han convertido, como han señalado Nietzsche (*Also sprach Zarathustra*, 1885), Sartre (*La náusea*, 1932) y Žižek (“The Matrix, or the Two Sides of Perversion”, 1999), en una vía necesaria para soportar la existencia; de ahí que el ‘mundo real’ sea un mundo poblado por entes imaginarios que lo vuelven asimilable. Dicha existencia depende también del debate sobre si el universo es producto de leyes impersonales y desinteresadas de la física, las matemáticas y la probabilidad, es decir, un mundo sin propósito o es un mundo creado y diseñado por un agente inteligente con un propósito benevolente.

Así entonces, además de las ya conocidas tres dimensiones espaciales y una temporal, podría decirse que, la quinta dimensión omnipresente es nada más y nada menos que el simulacro, pues éste ha acompañado a la humanidad desde sus inicios: las pinturas rupestres, el lenguaje, etc. hasta llegar a la forma más sutil de simulación: la sustitución. De la creación de realidades adicionales por medio de la simulación ha surgido la realidad virtual, también conocida como ‘el ciberespacio’, cuyo mayor logro ha sido liberar al hombre del espacio material, de forma que éste interactúe con los otros y extraiga los objetos de su contexto sin estar físicamente presente, comenzando a liberar al hombre de su cuerpo. Esto le permitirá expandir su conciencia a grandes niveles mediante la comunicación inmediata y la sincronización mental con individuos esparcidos alrededor del mundo. Sin embargo, cuando el hombre ya no está limitado a permanecer ni en un único lugar ni en su propio cuerpo, ocurrirán interesantes cambios en la percepción de la orientación y la proporción de los espacios.

La tesis se constituye a partir de estas nociones. En la primera parte de este trabajo haremos un recorrido por la historia literaria de la Ciencia Ficción en lengua alemana para tejer una red de temas y motivos recurrentes en *Lord Gamma* (2000) de Michael Murrak (desde el Romanticismo hasta inicios del siglo XXI). Ahí, daré cuenta de cómo es que la ciencia ha impuesto radicales reajustes en nuestra visión del mundo pasando desde la prosperidad hasta el desencanto, con énfasis en la destrucción del cuerpo.

En la segunda parte abordaremos la lógica e imaginaria científica en la que se basa la novela para explicar los simbolismos que produce el extrañamiento del lenguaje y la extrapolación conduciéndonos a las corrientes Cyberpunk y Posthumanismo. Ambas evalúan el impacto de la ciencia posmoderna y la tecnología digital; por un lado el Cyberpunk se enfoca en los cambios sociales provocados por la alta tecnología y la problematización del control de la información, mientras que el Posthumanismo pretende superar las limitaciones físicas e intelectuales mediante el control de su propia evolución.

Valiéndome de la novela *Lord Gamma*, este trabajo explicará el dramático conflicto entre la tecno-utopía prometida por los científicos del mundo real y la tecno-distopía predicha por la Ciencia Ficción, particularmente expresado en la digitalización del conocimiento y de las relaciones humanas en las llamadas “redes sociales”. La información se coloca como una prueba vitalicia de la existencia humana, no únicamente a través del ADN, sino de la información misma provista por la memoria, las ideas, la cultura y la historia.

Al final, cerraremos con una discusión sobre la tecnociencia y la evolución humana: la concepción del devenir emancipador del hombre a través de un mundo creado a partir de la tecnología, el sujeto moderno como el lugar de la enunciación racional de la verdad, el hombre perfectible en camino hacia la libertad mediante su *poiesis*. Dado que, en contraste con la visión optimista y liberadora, la Ciencia Ficción pinta frecuentemente una imagen oscura de la tecnología, desde el monstruo creado por el Dr. Frankenstein en *Frankenstein* (1818) y la destructiva robot bruja de *Metropolis* (1926) hasta el reinado de las máquinas en *The Matrix: Revolutions* (2003), la tecnología será análoga a un virus inherente al ser humano: de manera autónoma se adentra en la existencia humana y, para asegurar su supervivencia y dominación, manipula las mentes y el comportamiento de los seres humanos.

Los contenidos de este trabajo nos conducirán a la reflexión literaria sobre la capacidad humana para la evolución, la generación de nuevas posibilidades de libertad y la transformación de su naturaleza.

Capítulo I: La Ciencia Ficción en Alemania

Para la gran mayoría del público, es inevitable asociar el género de Ciencia Ficción con los Estados Unidos, pues frecuentemente se relaciona con el progreso de esta potencia económica e industrial, además de su prolífica tradición cinematográfica. Así mismo, el género ha mantenido su nombre en inglés fuera de la comunidad anglófona, como sugiere Katja Kanzler:

This Americanization of science fiction is substantiated along several venues. Most obviously, perhaps, the genre retains its English name outside the boundaries of the Anglophone community; and, symptomatically, German culture has read the genre's Anglophone quality always as an American rather than a British one¹. (111)

Y en efecto, gran parte de los autores alemanes en la actualidad utilizan nombres, títulos y topónimos anglófonos para desarrollar sus obras. *Perry Rhodan*, la serie de Ciencia Ficción más famosa de origen alemán, es un ejemplo de este fenómeno. De igual manera, la novela que analizaré en este trabajo, hace uso de los elementos lexicológicos arriba mencionados.

Marrak ha revelado que *Lord Gamma* originalmente se desarrollaría en Rusia o Europa Oriental y no tendría referencia alguna a las ciudades estadounidenses Nueva York, Los Angeles y Las Vegas (*Marrak Antworten 7/13*). Sin embargo, diversos factores de veracidad extratextual como la topología de la carretera y la construcción de un avión suficientemente grande para transportar un gran número de pasajeros, obligaron al autor a situar parte de la historia en Estados Unidos. En la opinión de Marrak, el público que lee Ciencia Ficción está acostumbrado a historias situadas en la unión americana por ser una autoproclamada "tierra de infinitas posibilidades" (*Antworten 7/13*). Aunado a esto, la autoreferencialidad del género hace que sus iconos y lugares representativos se repitan constantemente y de ahí que el público tenga por costumbre asociar este género con Estados

¹ "Esta americanización de la ciencia ficción se sustancia a lo largo de varios aspectos. El más obvio es, quizás, que el género conserva su nombre en inglés fuera de los límites de la comunidad de habla inglesa, y, sintomáticamente, la cultura alemana ha leído la calidad del género de habla inglesa siempre como americana más que británica". (Esta y todas las posteriores traducciones son mías)

Unidos, sin mencionar el hecho de que gran parte de los autores no desean arriesgar su éxito. No obstante, esto no quiere decir que el público no desee consumir referentes distintos.

La referencia al género como 'Science Fiction' no siempre fue tal. Tanto la locución inglesa como la utilización de léxico anglófono no figuraban en los inicios del género en Alemania. Antes de designarse como 'Science Fiction'², en Alemania se utilizaron algunos otros nombres para hacer referencia al género. Se llamaba por ejemplo, "technischer Zukunftsroman" y "wissenschaftliches Märchen" (Innerhoffer 11) desde finales del siglo XIX hasta los años cincuenta en la RFA y hasta los años ochenta en la RDA (cf. Friedrich 171). En la Alemania Oriental, autores y editores dieron al género otros calificativos como "utopische Literatur", "wissenschaftlich-phantastische Literatur"³, e incluso "Betäubungsliteratur"⁴. La percepción anti-americana de la Ciencia Ficción en Alemania Oriental estaba influida por la ideología de la Guerra Fría, pues el entretenimiento era comúnmente ligado a la decadencia de la sociedad occidental.

Por otro lado, críticos como Kanzler e Innerhoffer coinciden en que la formación del género en Alemania se llevó a cabo, en cierto modo, paralelamente a la de Estados Unidos, puesto que ambas naciones estaban bajo la influencia de una modernización que afectó todos los aspectos de la vida de los habitantes del siglo XIX. Tanto en aquella época, como en la actual, puede decirse

² El término fue conocido en un principio como "scientifiction" y fue acuñado por Hugo Gernsback. "[...] el primer uso ampliamente reconocido del término ciencia ficción ocurre en 1929 con Gernsback mismo, y su uso común a partir de la revista *Astounding Science Fiction* de Campbell en 1938". (Novell 176)

³ "*Wissenschaftlich-phantastische Literatur* es la traducción alemana del género en terminología soviética. (cf. Kanzler 116)

⁴ De acuerdo con Heidtmann y Kanzler, fue un término utilizado por los políticos de la RDA para designar todo tipo de literatura popular. (Heidtmann 31; Kanzler 114)

que la Ciencia Ficción encarna una valoración estética del tecno-entusiasmo en respuesta a un creciente interés popular en las nuevas tecnologías. Este género es la traducción de los logros científicos de la época y la imaginación que los sostiene en un lenguaje inteligible y placentero para una audiencia popular.

A continuación daremos un breve recorrido por la literatura alemana y procederemos a divisar el desarrollo del género en este país, haciendo hincapié en las obras más relevantes en relación a los temas tratados en *Lord Gamma*: la virtualidad y el posthumanismo. Para articular la reflexión en torno a esta temática, las obras expuestas en este capítulo posibilitarán un análisis sobre las principales características dicotómicamente opuestas del sujeto: mente y cuerpo. A medida que este trabajo avance veremos que el pensamiento jerarquiza estos dos términos polarizados y por lo tanto los ordena: uno quedará como privilegiado y el otro como la contraparte negativa, subordinada y suprimida del primero.

Aunque los orígenes de la Ciencia Ficción alemana se remontan al siglo XVII, con obras como *Somnium*⁵ (1634), del astrónomo Johannes Kepler y *Der abenteuerliche Simplicissimus*⁶ (1669) de Johann Jakob Christoffel von

⁵ En el relato, un estudiante de astronomía es transportado a la Luna por fuerzas ocultas gracias a la ayuda de su madre, una bruja de Islandia, cuyo maestro es un demonio residente de la Luna. Dado que durante un eclipse solar, los demonios lunares son capaces de viajar entre la Tierra y la Luna a través de un puente de la oscuridad, el hijo decide emprender un viaje a la Luna con la ayuda de éstos. Para facilitar su viaje, se le da un brebaje adormecedor llevándolo hasta el punto de gravedad neutral entre la Tierra y la Luna, para luego aterrizar en la superficie lunar. Se presenta una descripción detallada de cómo podría ser la Tierra observada desde la luna, se narran las condiciones de vida de los habitantes de ésta y se anexa una topografía lunar llamada *Appendix Geographica, seu mavis, selenographica*. Es así como el autor entiende algunos de los efectos de la gravedad y a su vez, mezcla audazmente las teorías astronómicas de la época con las fantasías especulativas de los vuelos espaciales y otro mundo poblado (en este caso, la Luna).

⁶ *Der abenteuerliche Simplicissimus* versa sobre un huérfano pastor de ganado que no tuvo educación alguna e ignora incluso su propio nombre. Al huir de una de las tropas de soldados que devastaron la aldea donde vivía, el joven se adentra en el bosque y es acogido por un ermitaño que lo ayuda y lo nombra: "Simplicius, el simple". Al morir el ermitaño, Simplicius vaga por distintos lugares hasta que cae capturado por soldados

Grimmelshausen, en este capítulo comenzaré situándonos un poco más adelante en el tiempo, a saber, en obras del Romanticismo (1795–1848), puesto que es en esta época donde Alemania comienza a vislumbrar su proceso de industrialización y que, como mencioné anteriormente, dicho proceso técnico impacta la manera de vivir, y por lo tanto, de hacer literatura.

1.1 Los elementos románticos precursores de la Ciencia Ficción

Las ideas de libertad y emancipación de la Revolución Francesa fueron bien recibidas en un inicio por los pueblos de lengua alemana. Sin embargo, tras las invasiones napoleónicas, las victorias sobre Prusia y la entrada de las tropas francesas en 1792, la recepción alemana de los ideales de esta revolución se tornó, mayormente, en decepción y rechazo. Aunado a esto, el Congreso de Viena de 1815 pretendía restaurar el viejo sistema absolutista y mantener así el particularismo territorial de la incipiente Alemania. Tales condiciones políticas facilitaron el desarrollo del movimiento romántico, dirigiendo la literatura hacia el solipsismo de la reflexión interior del individuo sumergido en una excesiva

que se divierten con su ingenuidad, tomándolo como un bufón. El protagonista vive situaciones límite que después lo convierten en un ser tan brutal como sus captores. Sus aventuras dejan entrever cómo es que el pillaje, el engaño, la mentira y la brutalidad son las mejores armas para sobrevivir en la época de la Guerra de los Treinta Años. Dentro de sus aventuras, desarrolla el conocimiento empírico del mundo, de manera que su acceso experimental a la naturaleza lo lleva a un viaje al centro de la Tierra para encontrarse con las sílfides (seres mitológicos hechos de aire que en este caso viven bajo el agua). La posibilidad de este viaje submarino está asegurada con una piedra especial, que le permite a Simplicius respirar y moverse bajo el agua. Así mismo, esta extraña forma de vida explica de manera fantástica el funcionamiento de la distribución del agua en la Tierra: “. . .nosotros elevamos a través de estos lagos el agua de los océanos a todas las fuentecillas y riachuelos del mundo, como por los tubos de vuestros surtidores, de manera que corra el agua en los pequeños y grandes ríos, . . . si nosotros descuidáramos nuestras obligaciones por cualquier motivo, desaparecería el agua y la tierra y la tierra encendería al calor del sol y sucumbiría bajo el fuego”. (Von Grimmelshausen 233)

atracción por lo desconocido y la fantasía, en un primer momento, con miras tanto al fortalecimiento de una unidad nacional, como también a un “mundo mejor”, proporcionando así una válvula de escape para la difícil situación.

Aunque a diferencia del Romanticismo (a mi parecer, en cierta medida, con excepción de algunos cuentos de E.T.A. Hoffmann), el género de Ciencia Ficción ejerce una directa y profunda crítica social planteando un abanico de posibilidades gracias a la lógica científica (por aventurada que ésta sea) y no se ocupa como medio de escape pese a su extrapolación⁷, sí comparte un gran número de similitudes temáticas con el género romántico, las cuales analizaré en este subcapítulo. Para la comparación de tales semejanzas entre ambos géneros, me basaré principalmente en dos autores románticos: Novalis y E.T.A. Hoffmann.

1.1.1 El retorno a los mitos bíblicos

Los mitos bíblicos continúan haciendo eco tanto en el Romanticismo como en la Ciencia Ficción, puesto que muchas de las historias giran en torno a los problemas que derivan tras la expulsión del paraíso: la inmortalidad; la creación y manipulación y/o prolongación de la vida; la dicotomía entre el cuerpo y el alma, la redención, la muerte y la reencarnación.

Por ejemplo, en *Hymnen an die Nacht* (1800), Novalis apela a la superación de la muerte realizada por Cristo, en aras de alcanzar un mundo superior y mejor, es decir, la muerte ya no aparece como el terrible final, sino como un medio

⁷ El potencial crítico se halla a través del extrañamiento de los mundos narrados en el género de Ciencia Ficción: “Al forzar al lector o espectador a asirse a la realidad empírica para poder interpretar lo que lee o ve, pero al mismo tiempo alejarlo sistemáticamente de ésta, se provoca una confrontación continua con sus modelos propios de realidad”. (Novell 201)

necesario para trascender. La abolición de la muerte y la inmortalidad son temas cruciales para *Lord Gamma* en tanto que, pese a toda posible perfección mediante una neoestructuración cerebral y la pérdida del cuerpo, la muerte del ser humano es inexorable.

En el caso de Novalis, la figura de Cristo como redentor de la humanidad tendrá un papel importante en su poesía y en el Romanticismo temprano (1798-1804). Cuando Novalis asegura que poeta y sacerdote antes eran uno mismo, el poeta tiene la mesiánica misión de redimir a la humanidad a través de su arte profético, arrancando al lector de su tiempo actual, insertándolo en un tiempo pasado ideal (*Vorzeit*). Si bien Novalis extrae al lector de su realidad para situarlo en el pasado, no hay una reflexión en cuanto a la situación de la época, por el contrario, sí la habrá en Ciencia Ficción.

Mientras Novalis aseguraba en *Fragmentos* que “[s]ólo el [poeta podía develar] el sentido de la vida” (41) y ponía así al poeta o artista como redentor de la humanidad, para la sociedad alemana industrializada del siglo XX, la imaginación y la visión subjetiva del poeta debían ser complementadas con la ciencia, puesto que la fuerza de un poeta no es suficiente para describir la cultura de una metrópoli, pues debe ser técnico, matemático, ingeniero y/o biólogo (cf. Berger, cit. en Friedrich 191). Así pues, muchos escritores de finales del siglo XIX y principios del XX, fueron a su vez ingenieros o científicos, que, de acuerdo a su rol social y cosmovisión, complementaron la crítica al mundo en que vivían. Gottfried Benn y

Hans Dominik, por mencionar algunos ejemplos, son escritores con formación científica que revolucionaron la interpretación de la técnica⁸.

Regresando al Romanticismo, otro punto importante a destacar es el surgimiento de espacios mágicos en regiones desconocidas o de realidades distintas así como una alteración en la coherencia espacio-temporal, hallado también en Ciencia Ficción. Un ejemplo de ello está en *Heinrich von Ofterdingen* (1802), en el que Novalis describe la travesía de un trovador que deja la casa de sus padres para emprender un viaje que lo llevará al interior de sí mismo a través del sueño, en búsqueda de una flor azul que, para los románticos, representa el anhelo por lo infinito y por el conocimiento de la naturaleza y de uno mismo. El protagonista se obsesiona con una flor azul de la que ha oído hablar y que además ha visto en sueños. Pero esta flor, símbolo de la naturaleza, posee un carácter mágico: es una visión que promete traer la fantasía al finito y limitado mundo real y cuyo color azul también ensalza las características de la fantasía, a saber, el infinito y lo desconocido. El soñador Ofterdingen se desprende de su realidad habitual para encontrarse con lo desconocido y con la información que le aporta el mundo de los sueños, a su vez, trata de encontrar un camino hacia su interior, que le permita regresar a la “edad de oro”, es decir, a la conjunción entre el individuo y el mundo, entre hombre y naturaleza, a ese pasado ideal y utópico, cuando el ser humano tenía los atributos de un dios y existía un equilibrio entre libertad, belleza y

⁸ Gottfried Benn, por ejemplo, se destacó por incluir la precisión médica en su serie de poemas *Morgue* (1912) y Hans Dominik, ingeniero electricista, fue el autor técnico más leído de su tiempo con cerca de 2,5 millones de ejemplares vendidos (Schneider 316).

verdad.⁹ Así pues, para Novalis la autorrealización del hombre está ligada a su capacidad de fantasía y es por eso que la naturaleza es un paradigma para los románticos, porque ésta es un *lugar* mágico y de lo inesperado, constituido en gran parte por la imaginación.

Entonces, partiendo de que los sueños son procesos involuntarios mentales que contienen imágenes, sonidos, pensamientos y sensaciones generados con la *imaginación*¹⁰, dichos elementos conforman una especie de *realidad virtual* (término que desarrollaré a detalle en el segundo capítulo de este trabajo) que sustituye la percepción espacio-temporal del individuo y que lo desconecta de su entorno. Vale la pena mencionar que, a diferencia del sueño, las desconexiones de la realidad pueden inducirse por ejemplo, a través de las drogas y los universos de ficción creados en la literatura, teatro, pintura, cine, videojuegos, etc. En *Lord Gamma* por ejemplo, encontraremos un juego de conexiones y desconexiones de la realidad en varios niveles.

Por otro lado, aunque en el sueño se recuerden cosas que usualmente son reprimidas o que simplemente reelaboren la información almacenada en la memoria, el sueño genera un espacio de posibilidades en calidad de realidad virtual y a su vez, permite al sujeto interactuar en él, de manera que éste aprenda y obtenga nuevas experiencias. Este caso es similar al que se observa en las actividades en el ciberespacio que requieren una participación activa como los

⁹ Estos atributos, así como el equilibrio del mundo, son propuestas que también encontramos frecuentemente en la Ciencia Ficción y que suelen buscarse, por ejemplo, a través de la metamorfosis que ofrecen las nuevas tecnologías protésicas y eugenésicas.

¹⁰ María Noel Lapoujade hace especial énfasis en el término en alemán *Einbildungskraft*, traducido al español como *imaginación*: “La imaginación es una función de síntesis. El término para nombrar imaginación es de por sí significativo: “*Einbildungskraft*”, [esto es] *la actividad de imaginar como la fuerza configurar, poder formar, de crear figuras, configuraciones y formas*”. (74)

videojuegos y las redes sociales.

El sueño se presenta entonces, no sólo como una realidad alterna, sino también como una nueva forma de conocimiento¹¹ que remite a la capacidad interpretativa de los sueños del personaje bíblico José. Las imágenes del sueño se traducen para Offerdingen en revelaciones interiores que despiertan en él sensaciones poderosas y desconocidas. A medida que él profundiza sobre sus pensamientos y emociones, se aleja más de la realidad común y se acerca a otra, al sueño. Es por esto que podemos decir que la obra nos presenta una construcción gradual de distintas realidades a experimentar: primero tenemos la realidad común ejemplificada en el transcurso del día, la vigilia¹², después los sueños (imaginación y fantasía), luego la moral y la mística (simbolizadas por la flor azul), y por último, la ficción de la narración misma.

Si bien el sueño como tal no es un tema en *Lord Gamma*, su importancia radica en la construcción de otra realidad¹³, lo cual sí es constante en la obra de Marrak; la historia corta “Die Stille nach dem Ton” ilustra con gran destreza el sueño como una región en la que un peculiar personaje ayuda al protagonista a entender lo que le sucede al mundo. En esta historia el mundo atraviesa por un proceso de

¹¹ En el relato *Der Traumfabrikant* (1871) de Kurd Laßwitz, el transcurso de los sueños puede dirigirse mediante estímulos exteriores. Posteriormente, Freud propondrá en *Die Traumdeutung* (1900), que la conciencia crece después del nacimiento, pero permanece oculta bajo la influencia del inconsciente. Sin embargo, una persona puede regresar periódicamente al inconsciente a través del sueño. (Cf. Meinhold 99)

¹² Es definida por Meinhold como “un estado de atención abierto y amplio en contraposición al de atención concentrada y limitada que se tiene bajo hipnosis [ésta última también considerada como una ramificación del sueño]”. (34)

¹³ Algunos otros autores de Ciencia Ficción como Phillip K. Dick han abordado la temática del sueño como una realidad alterna. En su obra *Time out of Joint* (1959), el gobierno construye una ciudad falsa basada en los sueños de Ragle Gumm (el protagonista) para mantener control sobre él y otros individuos con el propósito de que éste les ayude a evitar ataques bélicos gracias a su don de precognición. Sus sueños se remontan a su infancia durante la década de 1950, no obstante el tiempo actual transcurre a fines de los años noventa. El clímax se produce cuando Gumm confunde la realidad con el sueño y busca salir de la ciudad.

desfragmentación, esto es, un proceso similar al utilizado por las computadoras, mediante el cual los datos e información se acomodan para que permanezcan en un cierto orden y sin espacios entre ellos, de manera que el sistema vuelva a ser estable y marche correctamente. El protagonista nota que ciertas cosas están desapareciendo del mundo, sin embargo, a través de los sueños una inteligencia representada como un gigante que se hace llamar Dios, se comunica con él y le explica que las cosas desaparecen porque están siendo reordenadas de acuerdo a un plan maestro que logrará que el mundo ya programado vuelva a funcionar.

En contraste, el extrañamiento de la realidad que presenta el motivo del sueño fue analizado, por el contrario, de manera patológica por los científicos de la época romántica, desembocando en temáticas como el doble, la disociación, la enajenación del yo, etc. Ante este problema, se utilizaban herramientas para una posible salvación de la humanidad, tales como la telepatía y el magnetismo (también llamado mesmerismo)¹⁴. Así pues, la influencia de la técnica cobra sentido en autores como Hoffmann, quien la sitúa en un contexto no sólo literario, sino también humanístico y filosófico: la problemática de la identidad manifestada en la incertidumbre que los personajes tienen sobre sí mismos y el mundo que los rodea. De igual modo, en *Lord Gamma*, veremos que esa inseguridad tiene que ver con la concepción espacio-temporal. Para mostrar el puente de comunicación

¹⁴ Doctrina terapéutica, precursora del hipnotismo, nombrada así en referencia al teólogo y médico alemán Franz Anton Mesmer. Influidado por las ideas de Paracelso, aseguraba que: “[e]l magnetismo natural es entonces aquella ley universal, según la cual todo lo que existe está relacionado por una influencia recíproca y general. Esta influencia tiene lugar a través de corrientes, entrantes y salientes, de fino flujo (irradiación/ondas) . . . El tono de este movimiento puede ser transmitido a todas las sustancias organizadas: a los animales, árboles, plantas, piedras, arena, agua . . . a cualquier distancia y a cualquier tamaño, hasta al Sol y la Luna, etc. La real transmisión se produce a través del contacto directo o indirecto con un cuerpo magnetizado, así la sola orientación de la mano... y con cuerpos intermedios de cualquier tipo, aun por medio de miradas y hasta la simple voluntad pueden ser suficientes para esto”. (cit. en Meinhold 78)

entre la imaginación científica con la reflexión literaria que prevalece en toda buena obra de Ciencia Ficción, echaremos un vistazo a tres obras de Hoffmann: *Der Magnetiseur* (1814), *Der Sandmann* (1817) y *Die Automate* (1816).

A diferencia de Novalis, Hoffmann incluye elementos científicos que critican la sociedad y a la ciencia misma. En *Der Magnetiseur*, Hoffmann presenta como una familia queda disuelta a causa de la relación de poder que Alban, el magnetizador, ejerce sobre los personajes de la familia. Por ejemplo, María, tras sufrir un desmayo por la intensa mirada de Alban y las grotescas historias donde los personajes han sido sometidos en sueño y vigilia por otros, es tratada médicamente por éste. En una carta a una amiga, describe que sueña con un atractivo hombre que cree reconocer en la figura de Alban, tornándose dependiente de él y a pesar de que ella reconoce que sus intenciones van más allá del afecto, no puede sustraerse a su influencia. Esto supone un abuso y mal uso de los conocimientos científicos (planteado asiduamente en la Ciencia Ficción) en la relación médico-paciente¹⁵. Así mismo, muestra que existen numerosas y diversas sugerencias a las que estamos expuestos en la vida cotidiana y que se vuelven una realidad aparente¹⁶; nos enseña interesantes matices del sometimiento, que puede ser tan placentero como aterrador.

¹⁵ Para realizar una curación, según Mesmer, el médico magnetizador debía crear una conexión con el paciente para inducirlo en el llamado 'sueño magnético' o 'sonambulismo'. Esto permitía al doctor tener acceso al inconsciente del paciente. De este modo, el médico podía hacer emerger los pensamientos de las capas más profundas de la mente y así sacar a flote la crisis del paciente para luego manipularla. Además, el médico magnetizador podía sugerir indicaciones o sensaciones a los pacientes (sugerencias) para su curación, y que tendrían efecto aún después de despertar.

¹⁶ "En nuestro sistema cultural muchas de las metas autosugestivas tienen rasgos autoagresivos, sin que los afectados tengan conciencia de ello. Contenidos integrados en la educación corriente de nuestra civilización conducen con frecuencia a que la persona obstruya de manera autosugestiva durante toda su vida, el desarrollo total de su personalidad, así como su potencial psíquico y corporal". (Meinhold 44)

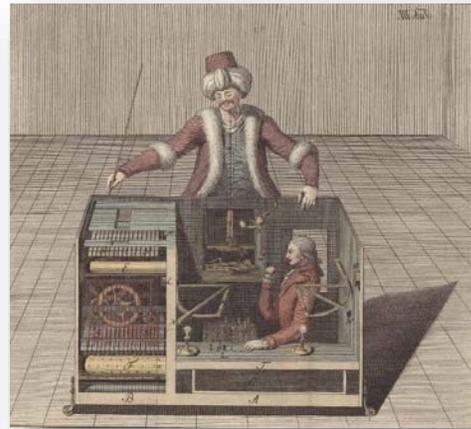
Es común encontrar un juego de dualidades en la literatura romántica, a saber, día-noche, vigilia-sueño, realidad-fantasía, alma-cuerpo, etc. En *Lord Gamma*, por ejemplo, la dualidad alma-cuerpo será de suma importancia para la articulación de ideologías como el Posthumanismo, postura filosófica que analizaremos en el segundo capítulo de este trabajo. Por el momento, abordaremos esta dualidad desde la perspectiva romántica de Hoffmann caracterizada por la despersonalización del individuo y el mito de la creación de la vida (expresado comúnmente en Ciencia Ficción en la figura del clon) en relatos como *Die Automate* y *Der Sandmann*.

La atracción hacia una estatua o muñeca puede rastrearse desde el mito de Pigmalión y el de Eco y Narciso, en el siglo XIX existía una gran persuasión por los autómatas¹⁷ engendrados por la tecnología de la época, puesto que la vivificación de lo inanimado producía terror y fascinación en la sociedad. Si bien hoy en día los desarrollos tecnológicos actuales en lo que a autómatas se refiere van encaminados a la creación de cyborgs y bioartificialidad, en 1791, el austriaco Wolfgang von Kempelen, fue conocido por crear parcialmente un autómata con forma humana que era capaz de jugar ajedrez y hablar. Dicho autómata tenía el aspecto de un hombre barbado de tez morena vestido con una túnica y un turbante al que su creador llamó “El Turco”. El aspecto estereotípico de su autómata denota el misticismo que para el mundo occidental significa oriente y a su vez, expresa la incertidumbre y el miedo que, aunado a su artificialidad en este caso, provoca “el otro”.

¹⁷ “(Del lat. *automāta*, t. f. de -tus, y este del gr. *αὐτόματος*, espontáneo). 1. m. Instrumento o aparato que encierra dentro de sí el mecanismo que le imprime determinados movimientos. / 2. m. Máquina que imita la figura y los movimientos de un ser animado.” (RAE s. pag.)

Como señalé arriba, “El Turco” era parcialmente un autómata, puesto que no podía moverse por sí mismo, no obstante, daba la *apariencia* de hacerlo. Se trataba en realidad de una ilusión óptica. La construcción estaba acondicionada para que un jugador de estatura baja pudiera esconderse debajo de la mesa (véase fig. 1); también se podía hacer que el autómata pronunciara cientos de palabras aisladas con ayuda de un mecanismo fonético. Sus movimientos mecánicos y la parafernalia que le rodeaba cautivaron a personalidades históricas de la talla de María Teresa I de Austria, Federico II y Napoleón. (Cf. Gold 20-21)

Fig. 1. La imagen muestra el funcionamiento interior de la mesa donde “El Turco” jugaba los partidos de ajedrez. (Racknitz)



Dado el auge de la construcción de autómatas¹⁸ es muy probable que Hoffmann tomara estos adelantos mecánicos como base para escribir el relato fragmentario *Die Automate*. En esta narración se describe el mecánico pero asombroso comportamiento de un autómata que responde preguntas y el efecto inquietante y siniestro que tiene sobre dos amigos, Ludwig y Ferdinand. No obstante, lo extraño e inquietante del autómata reside en dos aspectos. El primero de ellos es la proyección de los deseos del espectador: “A menudo dejaba ver una sorprendente

¹⁸ Además de Kempelen, algunos otros ingenieros como Jacques de Vaucanson, Pierre Jaquet-Droz y Jean Eugène Robert-Houdin construyeron sus propios autómatas.

mirada mística dirigida hacia el futuro, que sólo era posible desde el punto de vista interior del demandante.” (*Los Autómatas* 69) En segundo lugar, el cuestionamiento de lo humano. A diferencia de las estatuas o muñecos convencionales, los movimientos mecánicos *animan* a los objetos aportándoles una cualidad viviente de los seres humanos. Los personajes divagan sobre la emulación de las cualidades humanas imitadas por complejos mecanismos como el de la “mecánica musical”¹⁹, llevándonos a dos de las preguntas clave de la Ciencia Ficción, ¿qué es la vida? y ¿qué es lo que nos hace ser humanos, si una construcción mecánica puede hacer lo mismo que nosotros?:

Me desagradan profundamente esas figuras, todas esas auténticas imágenes de la muerte viva o de la vida muerta, no tanto porque estén construidas a imagen del hombre, cuanto porque imitan como un mono lo humano. [...] La ambición de los mecánicos por imitar cada vez en mayor medida los órganos humanos con el fin de producir notas musicales o de sustituirlos por medios mecánicos es, desde mi punto de vista, la guerra declarada al principio espiritual, cuyo poder no hace sino vencer con más fulgor cuantas más fuerzas aparentes se oponen. (70,86)

¹⁹ La relación que guarda la expresión personal del músico y la música que produce, esto es, la incitación del interior de un humano influirá sobre su actuación, por pequeña que esta sea, no sucederá en el caso de una máquina. Este planteamiento, nos conducirá más adelante al desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA). De acuerdo con los datos recopilados por el Dr. Antonio Diéguez, existen dos versiones de IA: la débil y la fuerte. “La versión débil en [IA] mantiene que los ordenadores son un buen instrumento para estudiar la mente humana porque hay ciertas características comunes que permiten poner a prueba mediante el ordenador algunas hipótesis acerca de la mente. La versión fuerte, en cambio, mantiene que el cerebro es en sí mismo un cierto tipo de ordenador digital y la mente es su programa”. (82)

Este relato podría considerarse pionero de la Ciencia Ficción, pues aunque hay acontecimientos fantásticos que irrumpen en la realidad, se intenta explicar si no científicamente, al menos de manera verosímil el funcionamiento del autómeta. Siguiendo esta línea interpretativa, en *Der Sandmann*, el autor describe la atracción erótica de un hombre hacia un autómeta femenino, en el cual, se proyecta el ideal romántico de la belleza eterna y de los deseos insatisfechos: “Sólo en el amor de Olimpia vuelvo a encontrar mi ser [...] [A su lado, Nathanael] se sentaba durante horas fantaseando acerca de su amor, [...] lo cual Olimpia escuchaba con gran devoción [...] [Nathanael] exclamaba: [...] sólo tú, tú sola me entiendes por entero”. (310-311)

Así como Nathanael, el protagonista, cree reconocer aspectos de su prometida en Olimpia, el autómeta femenino, también cree que Coppelius, el asesino de su padre es el terrible arenero, y éste es a su vez, Coppola, un comerciante italiano, que, a pesar de que su conciencia esté dividida y su aspecto no sea exactamente igual, sigue siendo el mismo para Nathanael. La figura del doble o *Doppelgänger*, más adelante, nos llevará a preguntarnos si somos únicamente la suma de nuestros recuerdos y pensamientos independientemente del cuerpo que poseamos, esta cuestión también es tratada en los personajes clonados de *Lord Gamma*; si bien en la obra de Marrak trata más de la creación de una vida a partir de la información, también aparecerán una especie de clones en su historia.

Por otra parte, Hoffmann también crítica a la sociedad valiéndose del motivo del autómeta, puesto que nadie sospecha que Olimpia no sea humana, ella es un individuo como todos los demás: discreto, cuantitativo, dócil, mecánico y funcional; esto advierte la relación hombre-máquina en el futuro inicio de la industrialización

alemana. Cabe señalar que además de Hoffmann, el motivo del autómatas fue desarrollado en la literatura alemana por Jean Paul en *Der Maschinen-Mann nebst seinen Eigenschaften* (1789) y *Menschen sind Maschinen der Engel* (1785).

Otro motivo digno de mencionarse es la visión: el miedo a perder los ojos (u otra parte del cuerpo) y que en el campo de la psicología Freud interpreta como “el complejo de castración” (Cf. 48), pero también el de una visión distorsionada por el catalejo a través del que Nathanael observa a Olimpia. La pérdida de los miembros corporales es otro tema recurrente en Ciencia Ficción, pues se piensa que las prótesis pueden sustituir al miembro original. En el caso de los ojos, podría considerarse que, de hecho, los anteojos, telescopios y catalejos son prótesis que ayudan si no a sustituirlos por completo, sí a estabilizar la visión que antes se tenía o incluso, aumentarla, de tal modo que la visión de la realidad sea mediatizada por la tecnología óptica. Por lo tanto, no es extraño que hoy en día estemos inmersos en una sociedad colmada con prótesis, a saber, con lentes de contacto, piel sintética, implantes, marcapasos, extremidades artificiales e inclusive teléfonos inteligentes y computadoras que funcionan como extensiones mentales. Esta conexión física y metafísica con la tecnología fue expresada brillantemente bajo el término *cyborg* (organismo cibernético), inventado en 1960 por el fisiólogo Manfred Clynes y el psiquiatra Nathan Kline para describir al híbrido hombre-máquina y su gran reto tecno-utópico: sobrevivir en ambientes extraterrestres. Los creadores de este concepto imaginaron un astronauta del futuro, cuyas funciones corporales pudieran ser controladas por completo: buscaban no sólo dar un enorme paso en el progreso científico, sino también

proveer una nueva y más amplia dimensión para el desarrollo del espíritu humano una vez liberado de sus limitaciones corporales.

Otro aspecto sobresaliente es lo siniestro en *Der Sandmann*; aquello que tanto traumatiza la niñez de Nathael fue estudiado por Freud para elaborar las bases científicas del psicoanálisis y el concepto de lo ‘ominoso’ o ‘*unheimlich*’: “lo siniestro, no sería realmente nada nuevo, sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que sólo se tornó extraño mediante el proceso de su represión”. (46)

En resumen, el extrañamiento utilizado en la narrativa romántica en el caso de Hoffmann, establece una relación subversiva con el mundo real, pues, si bien utiliza elementos sobrenaturales, introduce la ciencia como marco de referencia, otorgando una nueva perspectiva a la habitual visión de la realidad y, aunado a las ideas de inmortalidad, armonía y descubrimiento planteadas por Novalis, enmarca conceptos que siguen vigentes en la Ciencia Ficción y articulan nuestro devenir actual: la metamorfosis, la idealización y la insatisfacción.

Ahora bien, la manera romántica de ver a la naturaleza como “voz o pulsión interior” y nuevo modo de acceso a la verdad en contraposición a la razón de la Ilustración, legitimó la revolución poética de principios del siglo XIX. Es así que, de acuerdo a esta filosofía de la naturaleza, se configuró un nuevo modo de expresión, “un nuevo lenguaje” que a su vez, como afirma Charles Taylor citando a Herder, conformó el concepto de nacionalismo moderno: “[l]a individuación expresiva también es válida para formular una noción de identidad nacional”. (514) Dicho sea de paso, este tipo de identidad, será utilizado continuamente en la Ciencia Ficción para criticar el colonialismo e imperialismo de los países

desarrollados y las empresas multinacionales, e incluso será extrapolado al grado de unificar a la humanidad en una sola “nación” en contraposición con otras formas de vida con el fin de indagar sobre lo que nos hace realmente humanos. Si retomamos brevemente el motivo del *cyborg* y la constante mejora de las capacidades físicas y mentales, veremos que inicialmente la conversión a *cyborg* puede ser vista como trascendental-religiosa pero también puede tener su contraparte destructiva, segregacionista y violenta, en tanto que la manía humana de supremacía sobre la propia u otras especies tienda a dominar el panorama. Cabría señalar aquí la debilidad para resistirse a la propaganda perfeccionista de la tecnología y del bienestar que ésta promete, con ejemplos históricos inmediatos como el desarrollo eugenésico de “la raza aria” durante el nacionalsocialismo alemán, como veremos posteriormente en el apartado 1.3 dedicado a la novela futurista técnica (*Zukunftsroman*).

Asimismo, la transición de la mimesis del arte a la expresión romántica, ese “giro expresivista” romántico del que Charles Taylor habla en su libro *Las fuentes del yo*, amplió el horizonte poetológico de la época cuestionando la realidad: “El arte imita la realidad. Esto, desde luego, dejaba sin respuesta muchas cuestiones cruciales, en particular, la cuestión de qué clase y qué plano de realidad se imitaba. ¿Era acaso la realidad empírica de nuestro entorno? ¿O la realidad superior de las Formas?”. (514)

El contraste de realidades en el Romanticismo (vigilia-sueño-mística) es un juego que se desarrolla a partir de la conciencia y de la imaginación. Del mismo modo, la recreación de la realidad también será abordada en Ciencia Ficción, principalmente desde la perspectiva cibernética e informática.

Si bien los románticos tenían más afinidad con la naturaleza que con la ciencia y su razón instrumental, las perspectivas de naturaleza y razón continúan enfrentadas aún hoy en día. Por un lado tenemos la dominación humana de la naturaleza como “una declaración apriorística de nuestra independencia moral, de nuestra autosuficiencia” (Taylor 524) y por otro lado, la sintonía necesaria con la naturaleza (cuyo distanciamiento es por ende negativo). Esta disyuntiva moral presenta la situación actual de las sociedades capitalistas en la era postindustrial en cuanto a la ecología. Ambas posturas coinciden en la idea de la libertad como meta central y, a su vez, buscan una forma de vida superior. Es por esto que ambos tipos de narrativa retoman los mitos de la tradición judeocristiana en aras de alcanzar esos ideales superiores y a la vez nos invitan a “[excavar e indagar en] las raíces de nuestro ser, la inmensa naturaleza de la que surgimos [y de la que nos hemos separado]”. (Taylor 532) La Ciencia Ficción se caracteriza por tener un enfoque antropocéntrico que expone, en numerosos casos, cómo la rebeldía por no servir a la naturaleza (sino servirse de ella) ha propiciado un utilitarismo desmedido en beneficio del ser humano que socava al resto de las especies. La búsqueda del incremento de las facultades físicas y psíquicas naturales mediante la tecnología hasta mutar en una nueva especie es uno de los temas principales de *Lord Gamma* que nos llevará por un nuevo sendero de percepción del espacio-tiempo.

1.2 La industrialización en Alemania: la máquina irrumpe en la vida cotidiana

A finales del siglo XIX, comenzaron a surgir grandes cambios en la sociedad europea a raíz de la pujante industrialización, el imperialismo, la urbanización y las

ciencias, en especial las ciencias naturales, pues gestaron el entendimiento moderno de la ciencia (y de la realidad) actual, de modo que la biología definió gran parte del panorama referente al desarrollo de la vida y de la especie humana: con las investigaciones de Charles Darwin se planteó el desarrollo evolutivo, la herencia, los cambios o mutaciones y la selección natural. No obstante, los progresos industriales no fueron iguales para toda la población, lo cual trajo consigo miseria y sufrimiento para las clases más bajas²⁰.

Los representantes del Naturalismo literario alemán, Arno Holz, Gerhart Hauptmann y Johannes Schlaf, fascinados con los mecanismos de determinación del proceder humano, transfirieron las hipótesis principales de la teoría evolutiva al campo literario. En este sentido la literatura se orientó en aquel momento hacia un nuevo entendimiento de la realidad, hacia un análisis de las causas: ¿por qué un hombre comete crímenes?, ¿qué es real?, ¿en qué se basa el éxito?, ¿qué influencia tiene el origen (la raza, el entorno social y la situación histórica) sobre las decisiones de los individuos? Es por esto que no es extraño que la biología sea el marco científico más utilizado en la posterior narrativa de Ciencia Ficción.

A diferencia de los autores del Realismo, los escritores naturalistas, se enfocaron en retratar la realidad partiendo de los problemas de las clases sociales bajas; trabajaron con tal exactitud que se basaron en métodos científicos que también reprodujeron lo grotesco y la represión. Por un lado, el Naturalismo retrataba los problemas sociales de la metrópolis moderna y a su vez apoyaba en cierto modo

²⁰ A la fecha, el progreso tecnológico no es igual para toda la población, y este es un tema que se seguirá abordando en la literatura de Ciencia Ficción y más específicamente, en su rama Cyberpunk.

la tendencia del retorno a la naturaleza²¹, pero por otro lado, era dependiente de las ciencias naturales, del materialismo científico y de la ciencia positiva. De este modo, el estudio de la naturaleza y de las ciencias naturales se convirtieron en una parte esencial para la producción literaria de los escritores de la época, pues, así como un laboratorio físico permite hacer experimentos científicos, la literatura también es un lugar idóneo para la experimentación de nuevas formas del pensamiento.

Entre los cambios tecnológicos que revolucionaron considerablemente el modo de vida y la conciencia de la sociedad, está la invención de la máquina de vapor. Numerosos autores criticaron este acontecimiento y señalaron puntos importantes que más tarde definirán la narrativa de Ciencia Ficción en tanto que la velocidad de un nuevo transporte produce en cierto sentido la pérdida del espacio; como señala Virilio a lo largo de *El arte motor*, se engendra un sentimiento de confinamiento a raíz de lo rápido que se puede pasar de un sitio a otro. Es decir, que cuanto más se suprime la espera y la duración de los viajes, más se libera el ser humano de la incertidumbre de su destino, reduciendo todo a un “aquí y ahora”. Con la aspiración a la conquista del universo, la pérdida del espacio se agudiza porque la Tierra ha dejado de ser un espacio suficiente para habitar y viajar orillando a los humanos a optimizar su mente para transitar por múltiples universos simulados o no, como en *Lord Gamma*.

²¹ Arno Holz formuló la ecuación “Kunst = Natur – x” (Arte = Naturaleza – x), donde x es el medio artístico de reproducción y su manipulación por el artista. Ésta debe mantenerse al mínimo para mantener una mínima diferencia entre el arte y la naturaleza. Dado que la x, no puede desaparecer del todo, el arte es sólo la tendencia a regresar a la naturaleza. (Cf. Schiewer 127)

Así pues, los motivos tecnológicos utilizados en el Naturalismo literario no pueden permanecer aislados, pues no sólo son una reproducción de los detalles técnicos de la realidad, sino también una alteración de la posición del hombre en el mundo transformado. Algunos autores que se ocuparon de la fenomenología de la máquina de vapor²² son Heinrich Heine y Gerhart Hauptmann.

Desde una perspectiva optimista, la locomotora sería precursora de la libertad y la unidad de todos los pueblos; traería la educación, el trabajo y la civilización a todas las naciones; transmitiría el intercambio de mercancías e ideas; rompería prejuicios; haría de Alemania una gran potencia industrial y militar²³ y uniría a los alemanes en una sola nación para terminar con el particularismo de las distintas regiones. En buena medida, la revolución de los transportes preconfiguró el espacio-tiempo tecnológico que conocemos actualmente, pues la red e interconexión de vías y todas las facilidades y virtudes que trajo consigo el ferrocarril, “volvemos a encontrar[las] hoy en día [...] en la informática [y en el ciberespacio como] un medio para el desarrollo del intercambio y de la comunicación de los ciudadanos”. (Virilio, *Cibermundo* 21) En relación con el ciberespacio, Heine vio en la invención del ferrocarril un acontecimiento que cambiaría la forma de percibir el tiempo y el espacio. Mientras estaba en París, notó que la población se movía como una cadena impulsada por la energía del

²² Un siglo más tarde, alrededor de la década de los 80's, se desarrollará el Steampunk: un subgénero de la Ciencia Ficción inspirado en la estética de la época victoriana y enfocado a la tecnología del vapor, que será clasificado como Retro-Futurismo; esto es, una perspectiva ucrónica del futuro, donde las tramas exponen realidades alternativas ficticias en las cuales hechos históricos importantes se han desarrollado distintamente de como los conocemos.

²³ Para fines militares, el ferrocarril significó también el abastecimiento de provisiones y movilización de tropas en la guerra franco-prusiana.

vapor; observó que la existencia del hombre era arrastrada de vía a vía y consideró que la noción del espacio había sido aniquilada en los ferrocarriles y que lo único que sobrevivía era el tiempo. (cf. Mahr 57) A su vez, los trenes de ferrocarril se convirtieron en una imagen de la violencia y del comportamiento mecánico que, lejos de facilitar la comunicación, destruyó las relaciones humanas, como expresa Gerhart Hauptmann en la novela *Bahnwärter Thiel*²⁴ (1892).

Algunos otros inventos que revolucionaron las nociones de espacio-tiempo fueron las primeras máquinas voladoras y posteriormente, gracias a la electricidad, la radio y el cinematógrafo. Por ejemplo, el avión construido en 1903 por los hermanos Wright cumplió el sueño más antiguo de la humanidad: volar como lo habrían hecho los personajes de la mitología clásica Ícaro y Dédalo, figuras representativas de la metáfora de la liberación humana. La conquista del cielo fue apoyada y a su vez, fuertemente criticada al ser considerada una ventaja para destruir blancos enemigos y matar a miles de personas.

Así pues, la creencia en el dominio de la naturaleza y en un mundo de posibilidades a través de la tecno-ciencia, también trajo catástrofes que, para algunos escritores evidenciaba que el ser humano no está exento de debilidades y fallas. Por ejemplo, la balada *Die Brück' am Tay*²⁵ (1879) de Theodor Fontane y la sátira inspirada en el hundimiento del Titanic, *Großer Sieg der Technik: Silbernes*

²⁴ Thiel es un hombre viudo que vuelve a casarse por razones económicas y para que su nueva esposa cuide del hijo de su primer matrimonio. Un accidente del tren hace que tanto el hijo de su primer matrimonio, como el del segundo, mueran. Además, hay varias metáforas que dan indicios de que el tren posee connotaciones negativas: el protagonista se lastima con una botella rota arrojada desde el tren, la devoción hacia la finada esposa es interrumpida por el sonido de éste y el ferrocarril embiste cruelmente a un animal. Aunado a esto, el autor presenta una analogía entre la vida del protagonista y el tren: al igual que el tren no puede dejar sus rieles, su vida también está determinada por un camino que no puede abandonar, pues no puede renunciar a su estatus social ni a la dependencia que siente por su nueva esposa.

²⁵ *Die Brück' am Tay* está basada en hechos reales. En 1879, el enorme puente de Tay en Escocia colapsó a un año y medio de su construcción, cobrando la vida de 75 personas.

Besteck für zehntausend Menschen oder Furchtbare Versäumnisse: Gott hat nicht Schiffbau studiert (1912) de Karl Kraus reflejan, por llamarlo del algún modo, el triunfo de la naturaleza sobre la técnica.

En síntesis, el cambio que la revolución de los transportes y la industrialización propició en el mundo a nivel técnico se reflejó en la naturaleza del ser humano. A diferencia de la perspectiva romántica, la naturaleza es reinterpretada y concebida ahora como un objeto separado del sujeto, es decir, un objeto de estudio que pretende ser analizado, descrito y controlado por la ciencia y por el sujeto mismo; el hombre se servirá de ella y no al revés, él la *re-creará*. Por otro lado, la narrativa de la aun no denominada Ciencia Ficción, se servirá del carácter científico que le aportará el nuevo perfil del artista, es decir, el 'ingeniero – poeta' para

[...] alcanza[r] su objetivo fundamental, que es explorar la vida y el espíritu del hombre, [puesto que] una de las razones fundamentales que ha impulsado a la ciencia ficción a investigar siempre en profundidad las ideas del hombre en torno a sí mismo y al universo, es la de que la propia ciencia nos ha obligado a hacer numerosos y drásticos reajustes en nuestra visión del mundo. (Scholes 131)

Los escritores describirán el mundo desde otro punto de vista, de modo que la fantasía literaria cobrará fuerza durante el siglo XX en utopías y sueños tecnológicos que muchas veces se realizan, pero que también se tornan en visiones de horror y catástrofes que dejan entrever que la técnica no está exenta de errores e imperfección humanos.

1.3 La novela futurista técnica (Zukunftsroman)

Partiendo del hecho de que muchos escritores estaban inscritos en el ámbito tecnológico, la literatura de viajes y la novela policial del siglo XIX en conjunción con la tecnología conciben a los personajes literarios con la cualidad de ser científicos que alcanzan el status de héroes que resuelven los misterios científicamente y a su vez, se transportan a localidades románticas: cavernas de cristal, volcanes, regiones cubiertas de hielo, bajo el mar e inclusive fuera de la Tierra. La combinación de todos estos elementos da principio al género multiforme de Ciencia Ficción que en Alemania fue conocido a principios del siglo XX bajo el nombre de 'technische Zukunftsroman' y 'wissenschaftliches Märchen'. Sin embargo, no hemos de olvidar que la Ciencia Ficción es ante todo ficción, obedece a las reglas del lenguaje y la literatura, pero no se rige por la lógica tecnocientífica. Las representaciones futuristas deben ser plausibles primordialmente en el lenguaje, no en la ciencia. (Innerhoffer 22)

El frenesí proporcionado por los avances tecnocientíficos ocasionó que la fantasía de los autores se desarrollara sin límites, puesto que lo que una vez fue imaginado por los románticos pareció tomar una forma más tangible. Las ideas de nacionalismo se combinan con las del progreso a nivel militar e industrial y conforman utopías que contienen virtudes y valores elevados que llamarán la atención de ciertos grupos sociales: la burguesía ilustrada, los lectores de periódicos conservadores, el círculo militar y la juventud interesada en paraliteratura. (Brandt 50) El tema recurrente seguirá siendo la fantasía pero

basada en la lógica tecnocientífica, como en el caso de Kurd Laßwitz y Paul Scheerbart²⁶.

El físico y filósofo alemán Kurd Laßwitz ha sido aclamado y llamado “padre de la Ciencia Ficción alemana” por la crítica especializada, sobre todo a raíz de distintas disertaciones, en las que proponía que las ciencias naturales debían difundirse mediante la unión de la literatura y la ciencia. Bajo esta premisa, su novela más exitosa *Auf zwei Planeten* (1897) logró dar a conocer la ciencia de la navegación aerostática basándose en un acontecimiento real mezclado con ficción²⁷ (la expedición fallida al Polo Norte comandada por el ingeniero sueco S. A. Andrée). Aunque la obra de Laßwitz es importante puesto que destaca la divulgación científica y su acercamiento a filósofos como Kant y Fechner, nos detendremos en la obra del escritor e ilustrador Paul Scheerbart, pues existe similitud entre su obra y *Lord Gamma* en cuanto a la superación de la muerte y la construcción de un espacio para acceder a un nuevo estado de conciencia. Tanto *Lesabéndio* (1913) de Paul Scheerbart como *Lord Gamma* ilustran con rigor uno de los elementos más esenciales de la naturaleza humana: la maleabilidad, es decir, de qué manera la humanidad quiere cambiarse, sublimarse o corregirse a sí misma.

²⁶ Dado que en el espacio de tiempo comprendido entre finales de siglo XIX y la Segunda Guerra Mundial encontramos un boom de obras y autores dedicados a la Ciencia Ficción en Alemania, mencionaré de manera breve únicamente el autor más representativo para este trabajo: Paul Scheerbart.

²⁷ Además, en esta obra se critica el imperialismo a través del extrañamiento producido por el dominio de personajes extraterrestres sobre los terrícolas y anticipa el “efecto de disuasión” de la *Pax Americana* durante la Guerra Fría, esto es en palabras de Paul Virilio, que “no se hará más la guerra, se impedirá que se haga, pero se amenazará cada vez más seriamente con la carrera de los armamentos, la carrera del espacio y el desarrollo de la información: los satélites, las capacidades de transmisión instantáneas”. (Cibermundo 37)

1.3.1 Paul Scheerbart: la animación cósmica

Con descripciones magníficas, *Lesabéndio* esboza otra forma de vida en un asteroide²⁸ llamado Palas²⁹, ubicado en la periferia del sistema solar. El asteroide es un cubo en cuyas tapas (superior e inferior) se encuentran dos cráteres vacíos con forma de embudo conectados entre sí por sus puntas. Los palasianos, así llamados por vivir en Palas, son seres asexuados³⁰ de piel porosa y expansible a 50 metros, equipados con alas traseras, ojos telescópicos y aspiradoras en lugar de pies, que parecen preocuparse más por el bienestar estético de su asteroide, que por sí mismos. Sin embargo, Lesabéndio, el protagonista, piensa que lo más importante es la concentración y la armonía que puede ser alcanzada por el anhelo hacia un estado superior de la conciencia. Esta idea le lleva a pensar que debe construir una torre de 75 Km para explorar e investigar la extraña nube de luz que se encuentra en el cielo de Palas. Para Lesabéndio, esta nube tiene connotaciones de un estado superior, un más allá que no sólo debe ser conquistado, sino asimilado, de manera que él pueda fundir su existencia con la nube. Bajo esta idea de asimilación, Scheerbart presenta importantes reflexiones en torno a la superación de la muerte mediante la transpersonalización, pues para los habitantes de ese mundo, la muerte no existe como tal.

²⁸ La etimología griega para la palabra “asteroide” es ἀστεροειδής, que significa ‘de figura de estrella’. Es por eso que a lo largo de la obra se dice que la historia se desarrolla en una estrella, pues vistos desde la Tierra, los asteroides parecen estrellas.

²⁹ No es extraño que la estrella donde viven estos fantásticos personajes remita al nombre de la diosa griega de la guerra, la civilización, la sabiduría, la estrategia, las artes, la justicia y la habilidad. En la Teogonía de Hesiodo, se describe a Metis como la primera esposa de Zeus, devorada por éste para evitar que diera a luz a hijos mucho más poderosos, entre ellos Palas Atenea. Sin embargo, Atenea nace de todas formas, brotando de la frente de Zeus.

³⁰No hay sexualidad ni reproducción de estos seres. Cada uno es único e irrepetible.

Si un palasiano se agota, su cuerpo poroso se seca y se torna transparente; consciente de que no puede continuar, decide en qué otro palasiano quiere disolverse. Así, el muerto transmitirá sus deseos y energía al vivo y podrá, por así decirlo, seguir viviendo de cierta manera en un cuerpo y mente ajenos, en consecuencia, la calidad de vida mejora, la personalidad del ser que habita se expande y se puede experimentar una percepción distinta de la realidad, de modo que entre más cuerpos se absorban, más fuerte y mejorado será el receptor. Cuando Lesabéndio por fin logra alcanzar la nube gracias a la construcción de la torre, pierde su cuerpo tras experimentar un intenso sufrimiento que le da acceso al *Kopfsystem* de Palas. Podría decirse que su cuerpo muere, pero no su mente. La muerte es, como ya planteaba el romántico Novalis, una transición armónica para alcanzar un estado superior. En este caso el protagonista se fusiona con el asteroide, el lugar en el que vivía. Es así que se descubre que el asteroide también es un ser vivo que, ahora fusionado a Lesabéndio, podrá comunicarse con los planetas, asteroides y estrellas que le rodean.

En resumen, el tema de la novela es la aspiración a un estado mayor de la conciencia por medio de las interacciones entre la estética, la tecnología y la religión. El anhelo de un estado superior de la conciencia es recurrente en nuestro tiempo bajo la premisa *ex machina libertas*, es decir la liberación del ser humano mediante la tecnología. Día a día solemos ser testigos de dos entusiasmos incompatibles; por un lado la generalizada obsesión con el avance tecnológico visto como un triunfo de la razón; y por otro, el resurgimiento de la fe fundamentalista en la tecnología similar al convencimiento de tipo religioso. La

ciencia ha sido vista como la salvación de la humanidad pero a su vez, ha marcado una tendencia apocalíptica.

En la visión tecnófila del cielo en la Tierra, los robots esclavos harán todo el trabajo aburrido, mientras que los ingenieros genetistas rediseñarán la especie humana y crearán una nueva especie de humanos con habilidades extraordinarias. Por otro lado, la versión tecnofóbica sugiere un tecno-apocalipsis, o lo que algunos llaman *singularidad*, esto es, cuando las computadoras con inteligencia artificial y los robots conquistan su independencia y dominan a sus creadores. La vida social se fractura y los humanos ordinarios son tratados como mascotas o sirvientes que eventualmente se extinguirán. No obstante puede suceder que las máquinas dominantes seleccionen humanos para convertirlos en seres inmortales, telepáticos, omniscientes y omnipresentes mediante la destrucción de su cuerpo y la conversión de su mente en una especie de software. Tal visión del futuro apoyada por entusiastas tecnológicos como Hans Moravec y Raymond Kurzweil, proclama que la transferencia de la mente a una máquina nos gratificará enormemente. Siguiendo la línea religiosa, la conversión de la mente puede ser vista como la purificación que bendice y libera al hombre de las luchas, las guerras, las decepciones, del horror, del dolor y de toda la miseria que la vida orgánica trae consigo, pues para la religión cristiana la inmortalidad sólo puede ser alcanzada tras experimentar la muerte física y así acceder a un nuevo estado de conciencia.

Scheerbart (al igual que Marrak) establece la muerte, el sufrimiento y la contemplación como vías místicas para acceder a ese nuevo estado; apela también a la animación de todas las cosas que existen y nos brinda una visión

fantástica y humanística de la fuerza de atracción gravitacional entre los cuerpos celestes.

Cuando Scheerbart escribía historias como esta, a principios del siglo XX, los cambios en la percepción de la realidad fueron gestándose en nuevos medios que consagraron al ojo como el factor decisivo de la comunicación humana: la fotografía y el cine.

1.4 El cine expresionista y la industrialización de la percepción

No es extraño que el florecimiento del cine en Alemania comenzara con el Expresionismo, cuyo objetivo era reflejar la libertad individual mediante la expresión subjetiva en un periodo por demás caótico (La Primera Guerra Mundial), en el que fueron escritas pocas novelas (cf. Brandt 55), muy probablemente debido a la gran movilización de masas y a los recursos financieros destinados al armamento. Para fines de este trabajo cabe mencionar que el cine se ve privilegiado sobre la literatura en este periodo por tratarse, a mi parecer, de una más acertada descripción gráfica de las fantasías técnicas y narrativas justamente por su manera de revolucionar la percepción de la realidad.

Aunado a los vertiginosos medios de transporte, el proyector cinematográfico, como explica Paul Virilio, posee también un *motor* que da impulso, movimiento (veinticuatro imágenes por segundo en el caso del cinematógrafo) que marca la velocidad de las apariencias, recreando así la realidad (cf. *El arte del motor* 80). Las raíces de este fenómeno se hallan en el teatro y en el viejo arte del ilusionismo y sus alcances van más allá de un simulacro:

No hay duda de que en el escenario del teatro antiguo se trata ya de un plagio del mundo visible, y es primer medio masivo, encargado de romper el secreto y educar a la opinión, no es otra cosa que una falsificación de la realidad, una puesta en escena con cambios de decorados, disfraces, maquinarias, deus ex machina. [...] El ilusionismo es un arte completamente consagrado a sacar partido de los límites visuales del testigo, que acomete contra la capacidad innata de éste de distinguir entre lo real y lo que cree real y verdadero, y le hace creer en lo que nunca existió, *creer en la nada*. (36 y 76)

Por ejemplo, el cineasta francés Georges Méliès, fue pionero en los efectos especiales, recordado por su cortometraje *Le voyage dans la lune* (1902), basado en el libro de Ciencia Ficción *De la Terre à la Lune* (1865) de Julio Verne, cuyo plano cinematográfico más famoso es la imagen de la cara de la Luna recibiendo el impacto de un cohete espacial. Mientras en Francia se rodaban películas sobre viajes espaciales que proyectaban imágenes entusiastas futuristas, en Alemania hubo una tendencia a representar visiones del horror de un mundo en el que el hombre es aplastado por la deformación del mundo y por el orden disfuncional de la sociedad industrializada. Directores como Fritz Lang y su esposa Thea von Harbou con *Metropolis* (1926), *Dr. Mabuse, der Spieler*, (1921) y *M - eine Stadt sucht ihren Mörder* (1931), Robert Wiene con *Das Kabinett des Dr. Caligari* (1919), Paul Wegener con *Golem* (1914), Otto Rippert con *Homunculus* (1916) y F. W. Murnau con *Nosferatu* (1921) crearon grandes textos cinematográficos considerados clásicos del cine expresionista y de Ciencia Ficción a nivel mundial,

cuyos elementos decorativos y de iluminación provocaban una sugestiva atmósfera de lo irreal y del miedo.

El cine alemán de principios de siglo tuvo gran éxito al representar el *pathos* del ser humano a través de la imagen de fantasmas, vampiros, dobles, humanos artificiales, masas alienadas y tiranos. Y es aquí donde radica su importancia y auge: la mezcla de horror y tecnología dada en la Ciencia Ficción de los años veinte personifica la pérdida de los valores, la ansiedad y el malestar de la sociedad alemana tras la Primera Guerra Mundial, y a su vez, advierte (en la figura del tirano) sobre la manipulación mediática de las masas que habría que ocurrir durante la Segunda Guerra Mundial. Pero, por otra parte, el propio cine fue uno de los recursos mediadores encargados de la circulación de la posterior propaganda nazi. Así, el cine logró colocarse como una auténtica maquinaria de sueños. Los efectos especiales y la velocidad a la que se filman las películas permite “hacer visible lo sobrenatural, lo imaginario y aun lo imposible [...] creando un mundo sin memoria y de dimensiones inestables” (Virilio, *Estética* 16). Es decir que lo más importante de este punto reside en que la inducción de un determinado ritmo a los acontecimientos (no únicamente en los filmes) define cómo ha de ser la realidad y nos aleja cada vez más de un punto de vista objetivo. Esa mediación desemboca muchas veces en la incapacidad para distinguir la realidad de la fantasía porque ésta se encuentra filtrada por otro medio, es decir, la hiperrealidad. Existen numerosos ejemplos de hiperrealidad: el cine, precisamente, es uno de los más claros. Cabe mencionar que esta postura filosófica también fue llevada a la pintura y la escultura con exponentes como Chuck Close y Richard Estes, quienes buscaban representar la realidad de manera precisa y plasmar no únicamente las

ilusiones de lo real, sino también el artificio oculto detrás de ella, de modo que la perspectiva humana quede sometida por la mirada del lente fotográfico.

Una de las premisas principales de *Lord Gamma* es presentar un juego topológico a través de un ajuste de nuevas dimensiones y mundos simulados para poner a prueba la capacidad de intelección de la realidad de los protagonistas y ganar su libertad.

1.5 Contrastes entre prosperidad y desengaño: la novela futurista y la literatura de posguerra

Tras perder 13% de su territorio, 10% de su población y una enorme cantidad de recursos industriales al término de la Primera Guerra Mundial (cf. Bauer 64), resurgió el entusiasmo por todos los avances tecnológico-militares y la esperada prosperidad y expansión del país que buscaba el nacionalsocialismo de los años treinta. La novela futurista (*Zukunftsroman*), que, como su nombre lo indica, contenía descripciones de un futuro histórico y social posible, estaba llena de pronósticos que exaltaban el ánimo nacionalsocialista. Algunos ejemplos son *Im Jahre 2000 im Dritten Reich* (1933) de Edmund Schmid, *Deutschland ohne Deutsche* (1929) de H. Heyck y *Krieg im All* (1936) de Stanislaus Bialkowski. Estas novelas versaban principalmente sobre la jerarquía biológica alemana y la unificación europea bajo la ideología del partido. Las posteriores novelas publicadas en 1940 alcanzaron un tiraje muy alto (especialmente las de Hans Dominik³¹), puesto que no sólo eran las lecturas preferidas de los jóvenes, sino

³¹ Entre sus obras más exitosas están *Die Macht der Drei* (1921), *Land aus Feuer und Wasser* (1939) y *Treibstoff SR* (1940).

también fueron reimpresas por millones y enviadas como regalos navideños a los soldados. (cf. *Lexikon*)

En resumidas cuentas, factores como la historia política de la República de Weimar, la posguerra, la hiperinflación de 1924, la estabilización relativa hasta 1929 (al estallar la crisis mundial económica), pero también el espíritu tecnocrático de la época, proporcionaron a los escritores inspiración para proponer, a través de sus obras, una visión apta para una audiencia popular, que encajó con algunas cuestiones simbólicas del nacionalsocialismo alemán: „SF vermittelt fast immer eine Weltanschauung, die aus einer Mischung von Faschismus, Imperialismus, Feudalismus und Militarismus besteht und die aufgrund ihrer abenteuerlichen Präsentation für die meisten Zuschauer besonders leicht zugänglich ist.“³² (Friedrich 42)

Tras los acontecimientos sucedidos durante y después de la guerra (por ejemplo, la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki), las visiones de horror y apocalipsis ya tratadas en la literatura desde mucho tiempo atrás, de alguna manera se hicieron realidad provocando un trauma moral en las naciones más involucradas. El apocalipsis debió ser reinterpretado como una ‘revelación’ (tal como lo indica la etimología de la palabra), la revelación prometeica de que el ser humano posee el poder suficiente para desarrollarse, pero a su vez, destruirse a sí mismo y a todo lo que le rodea:

La historia es comprendida como un proceso perfectible –siempre nos sitúa hacia el futuro- [...] [S]olamente se ha modificado el

³² La CF transmite casi siempre una cosmovisión compuesta de una mezcla de fascismo, imperialismo, feudalismo y militarismo y que, debido a su presentación aventurera, es de fácil acceso para la mayoría de la audiencia.

nombre, ayer se llamó progreso, hoy se llama futuro, tecnociencia.[...] El progreso científico-técnico ha construido un mundo de falsas representaciones, saberes fragmentados, un universo de profundas desigualdades [...] de orden social.
(Constante 12)

Poco antes de la asunción al poder de Hitler en 1933, fue publicada una de las obras más importantes de Aldous Huxley: *Brave new world*, una visión de una civilización eugenésica³³, donde el Estado controla la reproducción por medio de la ingeniería genética, las drogas, la fertilización in vitro e inyecciones hormonales para suprimir la individualidad y producir hombres y mujeres uniformes; es decir, un claro ejemplo de los principios de la producción en masa aplicados a la biología.

Obviamente, el mejoramiento genético no será determinado de manera exclusiva por los científicos y corporaciones, sino también por la milicia, el capitalismo, la propaganda y la sociedad misma³⁴. Así pues, es muy probable que el nuevo hombre eugenésico se convierta en una opción para el consumidor y que surja un mercado comercial potencialmente lucrativo.

El resultado de tal metamorfosis tecnológica es una transformación posthumana que destruye los valores humanos de la empatía y la compasión como el caso del

³³ El término eugenesia (del griego ευγονική /eugoniké/, que significa ‘buen origen’: de εὖ /eu/ [‘bueno’], y γένος /guénos/ [‘origen’, ‘parentesco’]) fue acuñado en el siglo XIX por Francis Galton, primo de Charles Darwin, para describir la reproducción selectiva basada en el valor hereditario. La sociedad permitiría que la gente con cualidades “deseables” o “buenos” genes tuviera descendencia, mientras que los individuos con genes “malos” podrían ser, por ejemplo, esterilizados para prevenir que tuvieran hijos enfermos.

³⁴ Sólo unos pocos gobiernos tienen actualmente algo parecido a un programa eugenésico en el mundo, como en China, donde ancestralmente se ha practicado el aborto y donde fue instaurada la política de un solo hijo desde finales de los años setenta, así como la esterilización y/o medidas anticonceptivas obligatorias tras diagnóstico de enfermedades mentales o genéticas graves a principios de los noventa.

famoso médico alemán Josef Mengele, quien participó en el régimen nazi. Mengele encarnó el fanatismo científico homicida que se convertiría en el estereotipo del científico loco que desea controlar la evolución humana, perfeccionar la especie humana experimentando con seres humanos. El proyecto eugenésico nazi³⁵ llevado a cabo por médicos como Mengele era una visión absoluta de control sobre el proceso evolutivo y el futuro biológico de la humanidad. La Ciencia Ficción ha incorporado la figura de Mengele para recordarnos la manía de la perfección científica, añadiendo peso al doctor del mundo real que persigue metas utópicas (sin importar la tortura y destrucción de seres humanos) en la balanza entre la realidad y la ficción.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la representación del progreso es sumamente explotada en la narrativa (especialmente en la Ciencia Ficción) y, ya sea a través de utopías o distopías, la ficción oscila entre la crítica y la esperanza. Por ejemplo, la llamada *Trümmerliteratur* versa sobre las ruinas, pero no únicamente de las ciudades, sino también la ruina moral, la ruina de los ideales y de las utopías destrozadas por la guerra; ante todo, se aborda la culpa colectiva de la guerra y el holocausto, se trata de una crítica a la restauración política y social alemana.

Años más tarde, en 1953 los biólogos James D. Watson y Francis Crick descubrieron la estructura del ADN y propusieron que éste contiene, en forma de código, la información genética para la vida. Estos científicos dieron un ejemplo

³⁵ *Aktion T4* (1939-1941) fue un programa creado y ejecutado bajo la responsabilidad principal de médicos y enfermeras durante el régimen nazi para eliminar a personas señaladas como enfermos incurables, niños con taras hereditarias o adultos improductivos.

impactante de cómo es que la vida misma podría ser generada a partir de bits de datos a nivel molecular. Este descubrimiento supondría un progreso sin precedentes con el que se hubiera podido alcanzar la meta del proyecto eugenésico nazi.

La novela de Marrak de la cual se ocupa esta tesis se vale del ideal del progreso, un *Zeitgeist* todavía vigente, para tratar un posible desarrollo de la evolución humana, la cual, como veremos más adelante, es una distopía, puesto que los humanos desearon perfeccionarse, al grado de desechar su cuerpo sin imaginar que ese proyecto colapsaría por factores ajenos a su control.

Regresando a la cuestión alemana, tras la división del país en dos Estados distintos, la literatura de Ciencia Ficción en la posguerra se desarrolló de manera muy distinta en la RDA. En los años cincuenta, se orientó hacia los inventos científicos que adornarían el progreso de un Estado socialista en la RDA. Importantes eventos históricos de la URSS, como el lanzamiento del primer Sputnik y la exitosa misión de Yuri Gagarin, el primer ser humano en viajar al espacio, motivaron considerablemente el desarrollo del género en Alemania Oriental. Tal fue el caso de la exitosa serie de historietas *Perry Rhodan* (1961), escrita por K.H. Scheer, Ernsting Walter y Kurt Bernhardt, cuya extensión fueron inicialmente 30 cuadernillos llegando a 2600 en 50 años. (Hillenbrand)

A su vez, el realismo socialista, cuyo objetivo era exaltar a la clase trabajadora común y educar al pueblo, como su nombre lo indica, en la dirección socialista³⁶, influyó en la manera de concebir al ser humano. El trabajo del hombre era

³⁶ Durante los años sesenta la literatura en torno al proletariado ganó peso en la RDA con agrupaciones de autores como "Dortmunder Gruppe 61" y "Bitterfelder Weg".

considerado su más genuina expresión, sin embargo, tras el desarrollo de la propiedad privada y la división de éste, el trabajo se transformó dejando al hombre al margen de su existencia y voluntad. La reflexión consecuente es si las máquinas en verdad liberarán al hombre o éste será dependiente de ellas en una especie de relación amo-esclavo. Asimismo, cabe señalar aquí la aparición del robot como uno de los iconos más fuertes en la Ciencia Ficción. La palabra *robot* apareció por primera vez en *R.U.R. Rossum's Universal Robots* (1921) de Karel Čapek. El nombre deriva de la palabra checa para “trabajo forzado”. Si bien los robots de Čapek eran orgánicos, estaban producidos en masa y diseñados únicamente para trabajar, quitando cualquier emoción o necesidad ajena al trabajo. La proliferación de historias de robots es clara proyección cultural acerca de la deshumanización y tecnología, así como una crítica a la explotación laboral y a las utopías científicas.

Por otro lado, mientras en la RDA la Ciencia Ficción cobraba un auge importante, la restauración de la industrialización gracias al *Wirtschaftswunder* en la RFA no procuró el perfeccionamiento de una Ciencia Ficción valiosa, por el contrario, las novelas estaban tan repletas de estereotipos y clichés que fueron clasificadas de triviales.

Posteriormente, los temas y motivos de la Ciencia Ficción de los años setenta en la RDA fueron inspirados en las exitosas y peculiares novelas del escritor polaco Stanislav Lem. Por otro lado, en Austria, hay una obra que vale mencionar para este trabajo: *Zone Null* (1970) de Herbert W. Franke, la cual, de manera similar a *Lord Gamma*, nos presenta un mundo regido por una inteligencia creada por los humanos pero independiente de ellos. En este caso se trata de un ordenador

central que, igual que la novela de Marrak, prescribe lo mejor para la humanidad. La única manera de evitar la muerte y el envejecimiento es vivir como un cyborg y fundirse mentalmente con el ordenador central.

Ya en los años ochenta, se desarrollan historias que advierten sobre el peligro de las armas nucleares, y en consecuencia, regresan con gran fuerza las reflexiones sobre el fin del mundo y los efectos de la radiación en el cuerpo tanto en el ámbito literario como en el cinematográfico.

Primeramente, en el ámbito literario de la RDA, Christa Wolf enlaza en *Störfall* (1987), reflexiones sobre la explosión del reactor nuclear de Chernóbil y la operación de un tumor cancerígeno en el cerebro del hermano de la narradora acaecido el mismo día. Mientras la narradora espera el resultado de la operación de su hermano, reflexiona sobre el carácter imperfecto del ser humano, que busca mejorarse con la técnica que procede de él, pero también con las reglas y normas sociales que se ha autoimpuesto a costa de su propia autodestrucción. Así mismo, la narradora pone en tela de juicio la confianza en que la ciencia aliviará exitosamente a su hermano, pues el más mínimo error en la operación podría generar cambios en su personalidad. Si bien *Störfall* no plantea ningún universo diegético de Ciencia Ficción, sus reflexiones en torno al accidente ocurrido en Chernóbil, sí desmitifican el progreso tecnológico (no exento de errores) y la utopía de una forma de energía perpetua para el desarrollo humano.

Por otro lado, *Die Rättin* (1986) de Günther Grass, sí plantea una apocalíptica y satírica historia más ligada al género de Ciencia Ficción. En esta novela, las ratas intentan advertir a través de sueños al narrador humano, sobre una inminente catástrofe mortal para la Tierra, empero son malinterpretadas y en su mayoría

asesinadas por los humanos. Durante siglos, los humanos han decidido cuándo “poner fin a las cosas”, hasta que éstas se salen de control, porque la histeria general culmina en la detonación de una bomba atómica que aniquila a la humanidad y deja unos pocos sobrevivientes. Las ratas, sin embargo, sobreviven y tienen la oportunidad de empezar desde cero, pues a diferencia de los humanos, no tienen un pasado criminal. Con el paso del tiempo, nostálgicas ante la extinción de la raza humana, las ratas toleran a ratas genéticamente modificadas a las que llaman “hombres rata” sin advertir que éstos intentarán acabar con las ratas “puras”.

El descubrimiento del inmenso poder que tiene el uso de la energía nuclear para la fabricación de armas despertó la imaginación de muchos escritores, que si bien no se dedicaron de lleno a la Ciencia Ficción, (como los escritores anteriormente citados, Wolf y Grass), sí plasmaron una profunda reflexión sobre los temas decisivos para el género en los años ochenta: la energía nuclear y el futuro de la humanidad³⁷. Un escenario post apocalíptico de la Tierra destruida tras una guerra nuclear en el que las personas sólo pueden sobrevivir en bunkers, también es una de las realidades que Marrak utiliza para situar a sus personajes en un experimento que debió construirse con base en “una catástrofe común” para los humanos del siglo XXI.

De igual modo, la catástrofe y destrucción del entorno alcanza al cuerpo mismo. Éste ha perdido el significado sacro de tiempos antiguos, ahora es un sitio de conflicto político invadido hasta lo más profundo por las biotecnologías y las

³⁷ Recordemos que una de las características esenciales de la Ciencia Ficción es la desmitificación (cf. Goligorsky 110)

telecomunicaciones³⁸. En los últimos diez años, la circulación de capital, información y comunicación interpersonal se ha vuelto claramente invisible y electrónica, al grado de que el cuerpo ha degenerado en una entidad inalámbrica constituida de hipertexto. En *Lord Gamma* veremos que el dualismo cartesiano será llevado al nivel de la inmortalidad postorgánica: cuando el cuerpo muere y la mente se libera de éste, fenómeno que si bien en estos días es imposible, puede realizarse parcialmente mediante las actuales tecnologías de la información.

1.6 Marrak y la Ciencia Ficción en Alemania

A pesar de que el género en Alemania no fue lo suficientemente innovador después de la Segunda Guerra Mundial (con respecto a Estados Unidos o Inglaterra), la Ciencia Ficción alemana ofrece hoy en día grandes propuestas literarias que desafortunadamente no han tenido la suficiente difusión o han carecido de interés. Si la Ciencia Ficción es una valiosa expresión humanística que, por medio del extrañamiento y la lógica científica, explora el entendimiento de la sociedad y su entorno, ¿por qué no ha podido volver a florecer en Alemania? Para empezar, los lectores alemanes han preferido leer autores extranjeros, probablemente por no poder desligarse completamente del pasado moral que representó la novela técnica futurista por estar en gran parte vinculada al régimen nacionalsocialista. Además, existen sólo dos grandes editoriales

³⁸ Por otra parte, en lo que a cine se refiere, en los años ochenta abundan los filmes estadounidenses y japoneses que explotan la destrucción o la degeneración del cuerpo humano expresadas principalmente en la mutilación, la mutación y el parasitismo. Tales características fueron reunidas en el género cinematográfico conocido como "Body Horror". Este género, emergió de la intersección de múltiples narrativas, entre el horror, la Ciencia Ficción, el suspenso y el soft porn, para convertirse en un espectáculo que desfamilariza el cuerpo humano. Algunos ejemplos destacables son Videodrome (1983, David Cronenberg), Akira (1988, Katsuhiro Otomo) y Tetsuo: the iron man (1989, Shinya Tsukamoto).

(Heyne y Bastei Lübbe) que publican algunos textos alemanes de Ciencia Ficción y en las que la gran mayoría de las obras son clasificadas como “fantasía” u “horror” (géneros distintos pero que conviven con la Ciencia Ficción):

German readers show no preference for their compatriots at all. In the 1980s, when for a time Heyne published one German sf novel every month (some 10% of its total monthly sf output), the publisher frequently got hate letters complaining that editor Jeschke published too many books by German hacks, when the sf list might be filled with good American sf. Today, a German sf novel is a rare event, and some books under contract have been postponed indefinitely³⁹.

(Rottensteiner, *SF in Germany*)

Asimismo, hemos de señalar que la mayoría de la audiencia de Ciencia Ficción sigue siendo conformada por jóvenes. No obstante lo anterior, gracias a los desarrollos tecnológicos y a la inherente popularidad de los iconos, situaciones y temas del género, el público juvenil en su mayoría ha optado por consumir la narrativa de Ciencia Ficción en otras formas posibles tales como las películas⁴⁰ y los videojuegos.

La creación del premio Kurd Laßwitz en los años ochenta en apoyo a los

³⁹ Los lectores alemanes no muestran preferencia por sus compatriotas en absoluto. En la década de 1980, cuando Heyne publicaba una novela CF alemana por mes (alrededor del 10% de su producción total mensual de CF), la editorial recibía con frecuencia cartas de odio quejándose de que el editor Jeschke publicaba muchos libros de escritores alemanes amateurs, cuando la lista de CF podría estar llena de buena CF americana. Hoy en día, una novela CF alemana es un evento raro, y algunos libros bajo contrato han sido pospuestos indefinidamente.

⁴⁰ En lo que a cine se refiere, cabe destacar que algunos exitosos directores de Ciencia Ficción hollywoodense son alemanes. Un ejemplo contundente es Roland Emmerich, quien ha gozado de gran aceptación con películas como *Stargate*, *The 13th floor* (como productor de la adaptación cinematográfica de *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye), *The Day After Tomorrow*, *Godzilla*, *Independence Day* y *Universal Soldier*.

escritores profesionales de Ciencia Ficción en Alemania, ha otorgado prestigio y reconocimiento a la nueva generación de autores como Andreas Eschbach⁴¹, Myra Çakan, Marcus Hammerschmidt y por supuesto, Michael Murrak, ganador del premio en dos ocasiones con *Lord Gamma* (2001) e *Imagon* (2003).

A finales de los años ochenta y la década posterior surgen varias obras extranjeras que tratan motivos y temas sobre la realidad virtual, no sólo a raíz de las obras escritas por William Gibson y Philip K. Dick, sino también debido a los avances tecnológicos y la fabricación de guantes y lentes para la interacción en el mundo virtual. En lo que a obras alemanas se refiere, vale la pena mencionar *Copyworld* (1997) de Michael Szameit y *PolyPlay* (2002) de Marcus Hammerschmidt. En la primera, se narra sobre un mundo ideal basado en la virtualidad y en la segunda, se vive en un mundo virtual pero no se tiene conciencia de ello y además, se introducen elementos históricos reales desarrollados de manera alternativa (en cierto modo similar a *The Man in the high castle* de Philip. K. Dick), proponiendo qué hubiera pasado si el milagro económico se hubiese dado en la RDA y ésta absorbiera a la RFA.

Asimismo, la confusión de realidades e identidad se observa en el filme *Tokyo-ga* (1985), donde Wim Wenders expone cómo la ritualización de la vida cotidiana se ha convertido en una repetición infinita y carente de significado. Por ejemplo, la televisión, el principal medio de difusión de imágenes y estilo de vida americano,

⁴¹ Es el autor alemán más reconocido del género internacionalmente. Su libro *Das Jesus Video* (1997) se encuentra entre los Bestsellers más leídos y traducidos alrededor del mundo. A su vez, *Das Jesus Video* fue adaptado cinematográficamente por Sebastian Niemann en una serie de tres capítulos, con un total de 182 minutos. Andreas Eschbach es el autor más prolífico y reconocido en Alemania en cuanto al género de Ciencia Ficción. Desde 1996 al 2010, sus novelas y relatos han ganado numerosos premios de Ciencia Ficción en Alemania y Francia (Grand Prix de l'Imaginaire, Kurd Laßwitz, Deutscher Science Fiction Preis).

es responsable de la proliferación de imágenes sin significado y por lo tanto genera una confusión de identidad de los japoneses en Tokio. Wenders ve la confusión de identidad de aquella ciudad japonesa, expresada en un modo de vida que intenta imitar otras culturas, especialmente la europea y la americana.

Por otro lado, Michael Murrak, comenzó con el tema de la virtualidad en un cuento titulado “Der Wiedergänger” (1999), el cual puede considerarse una precuela directa a *Lord Gamma*, puesto que en él expone, con un toque que recuerda a la fantasía de Lewis Carroll (existe una manifestación de un gato guía), un extraño mundo sagrado, habitado por los espíritus de las más grandes eminencias del mundo. El espacio narrado bien puede interpretarse como el ciberespacio, un lugar donde la mente puede interactuar en muchos lugares (pero a la vez en ninguno) sin necesidad de estar físicamente presente: “Willkommen im Nirgendwo und Überall”⁴² (Murrak, *Wiedergänger* 1). El protagonista desea integrarse a este mundo (que además es autoconsciente), sin embargo, fracasa por no aprender a existir sin su cuerpo.

Murrak ha mostrado una gran madurez como escritor al paso de los años. Quizá algunos críticos lo habrían encontrado muy parecido a H.P. Lovecraft (Rottensteiner) o lo han percibido como una mezcla de estilos literarios que incluyen a Kafka, Lem, Gibson, Pynchon y Dante (Flessner), sin embargo, Murrak ha desarrollado un estilo propio que se aprecia claramente en *Lord Gamma*, una novela que, pese a que ha sido criticada por su gran extensión y complejidad, posee una chispa de originalidad, humor y sarcasmo que no sólo atrapa a los lectores, sino también cumple eficaz y maravillosamente con las funciones

⁴²Bienvenido a ningún lugar y a todos los lugares.

primordiales del género (advierte, reflexiona y entretiene).

Si bien la Ciencia Ficción en Alemania ha tenido grandes altibajos a lo largo de su historia, el género sigue vivo en el país con algunas propuestas originales pero con problemas que van más allá del talento intelectual de los escritores. En una entrevista que realicé a Marrak vía E-mail, el autor explica diversos factores que afectan el crecimiento de la Ciencia Ficción en Alemania y cuyas raíces se remontan al plano editorial, los costos de impresión y la crisis económica europea. (*Antworten Teil 7/13*)

¿Qué hacer entonces para preservar la Ciencia Ficción y a la literatura fantástica? Ante todo, no dejar de producirla, por adversa que sea la situación, no permitir que desaparezca, pues ¿qué sería de la literatura si en ella no se desarrollaran ficciones en donde elementos tan antitéticos se fusionan? La transgresión de lo real, del espacio y del tiempo que estas ficciones desbordan conduce a un enriquecimiento de los procesos de reflexión, en otras palabras, también puede ser un medio idóneo para una toma de conciencia crítica de la realidad. La extrapolación a manera de extrañamiento funge como motor de la imaginación, la que, como mostraré más adelante, es un factor decisivo en la construcción de identidades y sobre todo, de realidades.

Capítulo II: Metamorfosis de la percepción del espacio-tiempo

Como hemos visto a lo largo del capítulo anterior, *Lord Gamma* es una novela que se ocupa de una rica variedad de temas clásicos de la Ciencia Ficción que abarcan el abandono del cuerpo, la superación de la muerte, la creación de vida y la simulación de mundos y realidades y el escenario postapocalíptico; esto plantea

una serie de problemas sobre la confianza en el progreso tecnocientífico y la intelección de la realidad, los cuales conciernen profundamente a nuestro tiempo actual.

Ahora bien, el abandono parcial del cuerpo es crucial para la articulación de los demás motivos y el entendimiento de la propuesta de lectura que presento para *Lord Gamma*.

Teniendo en cuenta que el sujeto humano está compuesto de dos características dicotómicamente opuestas, a saber, mente y cuerpo, tal bifurcación del ser será jerarquizada y organizada en dos términos polarizados de los cuales uno quedará privilegiado. Tradicionalmente devaluado en la historia de la filosofía, el cuerpo pasará a segundo término y aunque no presentaré con detalle la discusión del rol del cuerpo, puedo indicar por lo menos de manera muy breve algunas de las piezas clave que han formado nuestras concepciones actuales de cuerpos.

El cuerpo ha sido considerado como una fuente de interferencia y un peligro para las operaciones de la razón. Para Platón, por ejemplo, el cuerpo es una versión imperfecta de la idea (*Teoría de las formas*). El cuerpo es un traidor y una prisión para el alma, la razón o la mente. Para él era evidente que la razón debería dominar sobre el cuerpo y sobre las funciones irracionales del alma. Se requería de un tipo de autorregulación de uno mismo para la armonía dentro del Estado, la familia y el individuo.

Posteriormente, en la tradición cristiana la relación entre alma y cuerpo estaba dispuesta entre lo inmortal y lo mortal. Esta idea fue retomada por Novalis durante el Romanticismo; mientras el sujeto viva, la mente y el alma forman una unidad indisoluble que es personificada en Cristo, como un hombre cuya alma e

inmortalidad se deriva de Dios pero cuyo cuerpo y mortalidad es humana. La parte humana de Cristo, de hecho, pertenece a la naturaleza. De ahí que el ser humano sufre y su alma se halla administrada entre placeres corporales y castigos, y por ende, tenga moral. Por ejemplo, en la Edad Media la lepra era considerada un símbolo de las consecuencias malas por el pecado corporal del libertinaje. La figura del redentor del sufrimiento y el pecado corporales localizada en Cristo evolucionó al poeta y más tarde al ingeniero, ambos son capaces de llevar a la humanidad por un camino mejor y son claramente superiores a la naturaleza.

Consecutivamente, en el siglo XVII, Descartes formuló la separación del alma de la naturaleza, distinguiendo dos sustancias: *res cogitans* (mente) y *res extensa* (cuerpo). Éste último concebido como una máquina que se mueve sola, un aparato mecánico, que funciona de acuerdo a las leyes causales y las leyes de la naturaleza. En contraste, la mente, la sustancia pensante, el alma, o la conciencia no tienen lugar en el mundo natural. La exclusión del alma de la naturaleza es el prerrequisito para el conocimiento, o mejor dicho, para una ciencia que gobierna la naturaleza y que es indiferente a las consideraciones del sujeto. Su discurso científico es impersonal y objetivo en la medida de lo posible. Pero ¿cómo puede algo que ocupa un espacio afectar o ser afectado por algo que no es espacial como la mente? ¿Cómo puede el cuerpo informar a la mente sobre sus necesidades y deseos? ¿Cómo es posible una comunicación bilateral? El dualismo cartesiano no sólo pone problemas filosóficos irresolubles (establece un abismo incruzable entre mente y materia, es problemático por ser reduccionista), también es indirectamente responsable de la separación histórica de las ciencias naturales de las ciencias sociales y las humanidades, la separación de la fisiología

de la psicología y de privilegiar a las matemáticas y a la física como ideas modelos de metas y aspiraciones de conocimientos de todo tipo. La importancia real del dualismo cartesiano reside en que es responsable de las modernas formas de la elevación de la conciencia sobre la corporalidad. Dicha supremacía nos llevará más adelante a pensar en la construcción de una nueva especie de humanidad que pueda abandonar su cuerpo orgánico (o incluso destruirlo como en la corriente *Body Horror*) y reemplazarlo por uno metafísico que le permita realizar tareas que antes serían imposibles aun en escenarios postapocalípticos nucleares.

Para la reconstrucción de la corporeidad, lo más viable para la lógica de *Lord Gamma* es utilizar una dimensión alterna que es equiparable a un espacio virtual. Por un lado, el cuerpo es típicamente considerado pasivo, pero también es visto como un medio de expresión para comunicar lo que es esencialmente privado (ideas, pensamientos, creencias, sentimientos). Se conduce de dos modos, si bien es un circuito de transmisión de información del organismo, también es un vehículo para la expresión de la psique incomunicable. Historias como *Lesabéndio* muestran que es a través del cuerpo que el sujeto expresa su interioridad y recibe y traduce la información del mundo externo. Incluso si la mente no puede existir sin el cuerpo, la mente es considerada un objeto social, cultural e histórico, un producto de ideología, mientras que el cuerpo permanece relacionado con lo natural y lo precultural.

La idea de que el cuerpo sea un legado natural con el que tenemos que vivir, parece absurdo hoy en día. El cuerpo se ha convertido más en un objeto que corresponde a las exigencias culturales e individuales. Los proyectos para la

colonización del cuerpo en la medicina moderna y las posibilidades para cambiarlo ya son posibles mediante los avances en la biotecnología y la ingeniería genética, así como el uso de prótesis y la práctica de cirugías médicas, la clonación y la construcción de cuerpos autómatas como en los relatos de Hoffmann.

Por lo tanto, la anunciada evolución guiada o selección artificial, producto de la tecnociencia y del dualismo de términos como realidad y apariencia, razón y pasión, mecanicismo y vitalismo, trascendencia e inmanencia, temporalidad y espacialidad, crearán un metacuerpo independiente de las condiciones de su medio, cuya extensión, como indica Virilio en *El arte motor*, perderá gradualmente su importancia en provecho del tiempo real de impulsos y sobreexcitaciones. Tales estímulos del metacuerpo localizado en el ciberespacio o en otra dimensión procurarán el abandono del pensamiento sucesivo, lineal y causal que será sustituido por la inmediatez, la descentralización y la multicausalidad. El metacuerpo en un nuevo espacio no sólo perseguirá la búsqueda de la inmortalidad, sino también la extensión de la inteligencia más allá de nuestro planeta.

Desde la antigüedad, los filósofos han tratado de entender cómo se relaciona nuestra mente con el mundo sensible. La comprensión de este vínculo desembocó en planteamientos e interpretaciones del espacio-tiempo que en el siglo XVII condujeron a un cambio en la filosofía natural hasta transformarse en lo que hoy en día es conocido como física. Asimismo, dicho problema dio un impulso para que la literatura también se convirtiera en un laboratorio de experimentación de estas nuevas formas de pensamiento, haciendo hincapié en la gran pregunta del

entendimiento humano: ¿el mundo es una realidad objetiva independiente del sujeto o sólo una ilusión de la mente?

Partiendo de que el espacio y el tiempo son formas descriptivas y esquemáticas para las acciones humanas y sus objetos en la naturaleza y en la cultura, el tiempo se organiza por el modo (pasado, presente y futuro), el orden de los acontecimientos y la duración; mientras el espacio, por su forma, tamaño y área (cf. Jordan 220). Si bien para la física y las matemáticas, el espacio-tiempo es para fines prácticos un parámetro, en el trabajo humanístico, como expone la literatura (en este caso el universo diegético de *Lord Gamma*), se encausa como una condición de la existencia humana y como un elemento estructural del lenguaje y la conciencia.

La relación y la adaptación del ser humano a su ambiente no sólo se basan en la interacción de sus genes y su crianza, ha de agregarse también un factor mediador determinante entre su naturaleza y su entorno objetivo: el yo. Aunque está determinado por el espacio que habita, el sujeto determina a su vez su ambiente.

El hombre es capaz de modificar su entorno porque posee lo que los antiguos griegos llamaban “tecné”, es decir, “la capacidad de producir, de llevar una cosa desde el no-ser hasta el ser, como lo más inquietante que existe, [cuyo poder] puede llevar tanto a la felicidad como a la ruina”. (Agamben 13) Es gracias a su condición poiética, que el hombre, a diferencia de los animales, es un ser en proceso que utiliza la técnica para construir y reconstruir su medio, apropiárselo y buscar su libertad. Es por esto que haré énfasis en aquello que ha resultado de la técnica: nuevos mundos, nuevas dimensiones: “la técnica aparece, en su esencia,

como pura superación. [...] Por sus invenciones, ella crea mundos. Por sus virtualidades, una técnica nueva (la rueda, la electricidad...) aparece siempre destructora de un mundo familiar, al tiempo que abre otro mundo nuevo imprevisible". (Sagols 21)

Entonces, en vista de la necesidad que posee el ser humano por modificarse a sí mismo y a su entorno, ¿qué tan correcta puede ser la percepción de la realidad en este sentido? Al respecto, puede ser ilustrativo lo señalado incluso hace siglos por Newton, por ejemplo, el tiempo era relativo en tanto que es medido por seres imperfectos (los humanos), mientras el "tiempo Absoluto" corresponde sólo a Dios. Siguiendo con esta línea interpretativa, según Descartes, en su sistema racionalista, los humanos, tanto imperfectos como finitos, no podrían tener por cuenta propia la idea de un ser infinito, por lo que la idea de Dios fue colocada por él en la mente humana (cf. Descartes 59) y en contraste, Locke, destacado representante del empirismo, propuso que el conocimiento humano es originado a partir de la experiencia por medio de los sentidos. Por otro lado, situándose en los extremos de las dos posturas anteriormente señaladas con Descartes y Locke, Kant elaboró un sistema filosófico que intentaba determinar los límites de la razón y profundizar en la idea del conocimiento. El filósofo alemán distinguiría las ideas "innatas", con las que la razón permite al hombre construir su conocimiento del mundo externo, como *a priori* y las derivadas de la experiencia, como *a posteriori*. De acuerdo con él, el conocimiento sería una combinación de sensibilidad y entendimiento. Sin embargo, saber qué ideas tomar *a priori* y cuáles *a posteriori* repercutiría obviamente en la relación que guarda el hombre con su entorno. El espacio-tiempo constituiría, según Kant, una parte esencial de la estructura que

permite al hombre entender el mundo, distinguiendo las apariencias entre fenómenos (cosas para uno) y noúmenos (las cosas en sí). (cf. *C.R.P.* Kant 64-65)

A su vez, la ciencia de la física moderna, como un sistema de creencias más, basada en dos teorías, la de la relatividad y la de la mecánica cuántica, cambió por completo las ideas sobre el espacio-tiempo. Así como el espacio dejó de ser considerado plano y absoluto (puesto que todo depende de un sujeto observador según la Teoría de la Relatividad de Einstein), el tiempo también fue reinterpretado. Los supuestos de causalidad fueron puestas en duda mediante conceptos científicos que se ven reflejados en la lógica usada en *Lord Gamma*, como es el caso de la teoría de las súper cuerdas y los universos paralelos.

Me parece importante señalar también que así como la investigación científica se ha preocupado en muchos casos por conseguir una visión objetiva de la realidad, no puede evadirse de la técnica ni de la observación humana, pues son los medios para relacionarse con la “realidad objetiva”⁴³; esto es, que no debe olvidarse que la ciencia es realizada por individuos que no siempre son tan racionales como se piensa y cuyo desempeño depende también de los intereses de ciertas instituciones.

Por otro lado, cabe señalar que la exploración de la tecnociencia y la filosofía en el conocimiento que el hombre tiene del mundo sensible ha derivado también en una búsqueda por la libertad y el perfeccionamiento anclados en el símbolo del progreso, usado como emblema de legitimación de la modernidad. La exploración de esa libertad también se ha dado en “espacios” no regidos por las leyes

⁴³ Entendamos por realidad objetiva la coherencia entre las percepciones propias y ajenas.

naturales como la imaginación y el sueño, proliferando en el desarrollo de la “realidad virtual”, el asunto medular de este trabajo.

2.1 Bienvenidos al desierto de lo real

El sujeto posmoderno se mueve en mundos simulados por computadora; en un vórtice plagado de simulacros que consciente e inconscientemente ha construido para sí mismo, ya sea para soportar su existencia o para darle sentido a su libertad. La simulación se expresa día a día en innumerables actos humanos como la imaginación, el engaño, el juego, el humor, la ironía, el lenguaje, la política, la formulación de hipótesis, los sueños y por supuesto, en el arte y la literatura.

La facultad para fabricar simulacros es única en el ser humano para hacer “como sí” algo fuera otro, es decir, sustituir una cosa por otra (cf. Lapoujade 204). Como bien explica Baudrillard, la simulación es “fingir lo que no se tiene” (12), es por esto que, desde sus inicios, el hombre comenzó a reflejar una realidad básica para más tarde enmascararla y luego encubrir la ausencia de ésta, al punto de carecer de cualquier tipo de realidad, ser su puro simulacro: “‘la realidad’ nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según las reglas de la profundidad” (35). De ahí que “la realidad” esté forjada a partir de modelos sin origen ni realidad.

En *Lord Gamma* observaremos que uno de los experimentos consiste en instaurar reglas políticas, económicas y sociales para una población de clones, de manera que los sujetos estén provistos de todos los recursos necesarios para potenciar su mente en aras de mejorar la percepción de la realidad. Valdría la pena

preguntarse qué sucedería con la evolución biológica en un mundo donde los recursos son tan ilimitados que no hay necesidad de competencia.

El sujeto es el único que construye incesantemente nuevos discursos sobre sí mismo pero a su vez está perdido en la incapacidad de su conciencia para diferenciar la realidad objetiva porque ésta se encuentra filtrada por otro en el terreno de la Hiperrealidad (un ejemplo son los medios de comunicación y la tecnología, de ahí que Baudrillard hable de que el mapa borró al territorio cf. 9-10)

Para desarrollar una conciencia que pudiera distinguir claramente la realidad, la novela plantea la premisa del acopio de todo el conocimiento humano posible sobre el mundo sensible y sobre sí mismo, en vías de desarrollar una inteligencia que le ayudase a comprenderse mejor, perfeccionarse, expandir sus horizontes de percepción e inclusive aspirar a la inmortalidad en un nuevo espacio llamado "Bioresearch Atmosphere" (BRAS). Al final, el proyecto fracasa, no propiamente a causa de los humanos, sino por fuerzas ajenas que escapan de su control, pues es incapaz de conocerlo todo. A pesar de que se admite que el *motor* de la realidad depende, nuevamente del sujeto, (independientemente si se trata de vida extraterrestre), se encuentra la manera de volver a intentarlo en un universo paralelo:

[...] Doch jenes Universum, von dessen Joch wir uns befreit zu haben glaubten, schickt seinen mächtigsten Krieger ins Feld. Wir wissen nun: Die Wirklichkeit ist nur das, was wir für die Wirklichkeit halten. Die Wahrheit jedoch ist: Es gibt keine Wirklichkeit. Nicht für uns [die Außerirdischen], nicht für euch [die Menschen] und nicht für das *Sublime* [eine von Information generierte Lebensform]. Man kann

Gott nicht neu erschaffen, keine universelle Wahrheit konstruieren“

Sie sah uns an. „Auf der anderen Seite dieser Wirklichkeit wartet ein Schiff auf euch auf dieser Seite das Nichts.⁴⁴ (Marrak 543)

Tenemos que considerar ante todo que se narra desde una perspectiva humana y que la verdad universal no existe porque ésta, como decía Kant, depende de qué elementos consideremos *a priori*, por lo que mientras la causa primera escapa a nuestra razón, *una* verdad tranquilizará sólo momentáneamente nuestra inquietud hasta que surja una nueva expectativa que nos haga necesitarla.

La importancia de la frase citada es que el autor nos da una poderosa muestra representativa del estado actual de la era informacional, cuyo *Zeitgeist* fomenta las imperfecciones humanas e incluso favorece el desarrollo de verdades subjetivas. Ejemplo de ello son las yuxtaposiciones morales que cohabitan a nuestro alrededor: gastos billonarios en desarrollo armamentístico para matar a otros humanos, criminales que tienen más derechos de privacidad que las víctimas, hambrunas, especies en peligro de extinción, etc.

En otras palabras, es una muestra de la construcción de toda una retórica en torno a la verdad difundida por diferentes intereses que continúa desarrollándose y acumulándose en la arena política y social, envolviendo al mundo en el concepto de la “verdad”.

⁴⁴ “Pero cada universo, de cuyo yugo creímos habernos liberado, manda a su guerrero más poderoso al campo. Sólo sabemos que la realidad es únicamente, lo que nosotros consideramos realidad. La verdad es que: no hay realidad. Ni para nosotros (los extraterrestres), ni para ustedes (los humanos), ni para lo Sublime (una forma de vida desarrollada a partir de la información humana). No se puede crear a Dios de nuevo, ni construir una verdad universal (...) Al otro lado de esta realidad les espera una nave, de este lado, nada”.

La búsqueda de aquella verdad esencial, objetiva, que ni molesta ni entorpece es infinita. Como ocurre en la genética, la memoria y la información innecesaria es filtrada para estimular la evolución, de modo que la gran pregunta de *Lord Gamma* es: de manera objetiva, ¿quién podría evaluar lo que los humanos producen, sacar las verdades e interpretar su significado para las nuevas generaciones? Basada en la información y el conocimiento humano, la idea del autor es crear un “contexto”, una especie de inteligencia y espacio al que ha denominado *Sublime*, el cual carezca de máscaras que cubran su ser, de modo que tenga la madurez y el poder necesario para crear un legado, guiar a la humanidad.

Dado que el hombre se halla inmerso en las situaciones que construye, busca orientar su ser. Un ejemplo radica en el deseo de guiar su evolución por medio de la neurociencia y de las tecnologías de la información. Asimismo, el fracaso y posible reconstrucción de la BRAS en un universo paralelo como eventos (inclusive también estructurados por la física) que podrían repetirse plantean una doctrina de ciclos, donde el pasado alcanza al futuro y viceversa; en este caso y como explicaré más adelante, se tratará de una especie de eterno retorno nietzscheano.

Michael Marrak sitúa los simulacros de manera estratégica en *Lord Gamma*, de tal manera que, gracias a efectos de discontinuidad en la narración⁴⁵, la configuración espacial de la novela se conforma de distintos tipos de simulacros espaciales

⁴⁵ Es típico de Marrak, desarrollar su narrativa en distintos planos que se intercalan creando una especie de historia en tiempo real. En el caso de *Lord Gamma*, hay tres planos narrativos: Alphard (el solitario), Naos (la nave) e Isadom (casa de la enseñanza). En el primero se narran los acontecimientos vividos por el protagonista, en el segundo, los eventos que experimenta uno de sus clones y en el tercero, lo que sucede con Prill, su novia. Para efecto de este trabajo, nos situaremos principalmente en Alphard.

enmarcados en una realidad alterna⁴⁶, que van desde simulaciones ‘ingenuas’ como el sueño y el juego hasta simulaciones deliberadas como el experimento y la red informática.

Partiendo de la descripción narrativa se desarrollarán los valores simbólicos de la novela que, como he empezado a esbozar, se enfocan a la simulación y a la realidad virtual y a su vez, erigen una de las más recientes posturas ideológicas posmodernas: el posthumanismo, también conocido como transhumanismo. Éste es un concepto acuñado por autores como Abraham Maslow, Hans Moravec y Max More para referirse a aquellos valores del Humanismo tales como la razón, la libertad, la dignidad y la fuerza creadora de las personas pero que además utilizan la tecnología para superar sus limitaciones físicas e intelectuales y así cambiar radicalmente el estado de la especie humana: los mitos de la resurrección y la inmortalidad hechos realidad mediante el desecho del cuerpo y la digitalización de la mente en otra dimensión.

2.2 La organización narrativa del “nuevo espacio” de *Lord Gamma*

La narrativa de la historia de *Lord Gamma* funciona como un círculo: se desarrolla en el siglo XXIII con analepsis que remiten a acontecimientos del siglo XXI. En el epílogo, no obstante, Marrak usa una prolepsis para cerrar la pinza de la historia de manera muy peculiar que nos remitirá nuevamente al futuro en el siglo XXIII. Así mismo, en un modo de enunciación dramático, se cuenta la historia de tres personajes distintos en tres planos narrativos que se fragmentan e intercalan entre

⁴⁶ Además de las cuatro dimensiones que conoce el cerebro humano (ancho, largo, profundidad y tiempo), diríamos que se trata de una quinta dimensión.

sí para causar un efecto de tiempo real hasta unirse. A medida que se narran los acontecimientos, la descripción de los espacios se construye de lo particular a lo general para que el lector reorganice la imagen del espacio a medida que va avanzando la historia. Es por esta razón que los espacios diegéticos de la obra exigen al lector un ejercicio imaginativo, pues se plantea un espacio pentadimensional, cuya quinta dimensión puede ser llenada con incontables mundos tetradimensionales (las cuatro dimensiones que el ser humano conoce: ancho, largo, profundidad y el tiempo). Así, el lector se ve obligado a reconstruir no sólo la cronología sino incluso la topografía.

A primera vista es difícil imaginar un mundo construido de tal manera, sin embargo trataré de explicar en los próximos apartados la construcción de este espacio mediante teorías de la física en las que el autor se ha basado y el alcance ontológico que éstas proponen en la historia de *Lord Gamma*.

Además de la estructura narrativa ya mencionada, la novela se encuentra dividida en cinco partes: El Terrario (Terrarium), Der Nachtfalter⁴⁷, Babalon, Los Planos (Die Ebenen) y La Esfera (Die Sphäre). Estas partes guiarán al lector a través de los espacios diegéticos principales. Ya que todos los espacios pertenecen a la Esfera, que a su vez se halla físicamente instalada en la Luna, iniciaré con la descripción de ésta. Cabe señalar que para efecto de este trabajo, me limitaré a analizar sólo uno de los planos, a saber, el mundo de las estaciones-bunker (cuya estación sobresaliente recibe el nombre de Nachtfalter).

⁴⁷ "Der Nachtfalter" es una estación-bunker ubicada en el Terrario. Babalon; a su vez, es un juego virtual instalado en dicha estación. Tanto Babalon como las estaciones-bunker conforman uno de los incontables planos distintos dentro del Terrario.

Si bien el Terrario ocupa la mayor parte de las páginas porque es ahí donde la aventura del protagonista profiere el concepto de realidad virtual desde una perspectiva muy particular que entre muchas otras cosas, presenta la lógica del control total sin afuera, sin muros de encierro ni la torre panóptica de vigilancia; la Esfera es el lugar indispensable para el entendimiento de toda la novela, pues es ahí donde se enlazan todos los espacios y de la cual me serviré para plantear reflexiones sobre el posthumanismo.

2.2.1 La Esfera: la inmortalidad postorgánica

Retomando brevemente el dilema trazado en los siglos XVII y XVIII con respecto al espacio-tiempo y la filosofía de la ciencia, la humanidad en *Lord Gamma* continúa con el anhelo de crear una conciencia “correcta” del tiempo. Para los humanos del siglo XXI, el tiempo es percibido como un punto de experiencia y no poseen la capacidad de verlo como un plano sin horizonte, porque el marco de experiencia es muy corto. Para expandir el horizonte de experiencia, esos humanos se sirvieron del conocimiento de otros a través de palabras, imágenes, gestos, etc.

En el afán de conocimiento que caracteriza al ser humano, de acuerdo con la cronología de *Lord Gamma*, para mediados del siglo XXII, existían ya tres colonias en la luna, dos industriales y una científica; más lejos, una estación en Marte y una instalación de investigación mineral en Ceres. Estaciones orbitales sin tripulación rodeaban Venus, Júpiter, Saturno y Urano. El Sistema solar había sido casi explorado por completo y en pequeños pasos, la investigación apuntaba al sistema Centauro. Mientras tanto, en la Tierra, un grupo de científicos,

historiadores y físicos trabajaba en un complejo dispositivo de almacenamiento de datos y en la creación de modelos de personalidad vivientes. El proyecto fue llamado “Bioresearch Altosphere”, abreviado como BRAS. Su objetivo era la reconstrucción de los grandes espíritus, genios y eminencias humanas así como de sus perfiles de personalidad para resolver problemas y expandir el conocimiento. Tras una serie de pruebas y exámenes, el único lugar ideal para la construcción del dispositivo esférico fue la Luna. Entonces, empezó la construcción de una instalación sublunar en el cráter lunar “Arquímedes” y fue cargada de información:

Zwei Jahrzehnte lang reichte man die Altosphäre mit Bewusstseinsmuster an, rekonstruierte verstorbene Persönlichkeiten anhand ihrer Biografien, Memoiren, Fachbücher und zur Verfügung stehenden Bild- und Tonaufnahmen. Der gigantische BRAS-Raum bildete ein hermetisches System, dazu geschaffen, körperloses Wissen zu konzentrieren; eine Seelenkompressionskammer, wenn man es so nennen will. Ohne das Kraftfeld, das die Sphäre umgab, wären die Informationsmuster im Raum zerflossen⁴⁸. (Marrak 416)

No obstante, ciertas personalidades no fueron integradas de acuerdo con criterios éticos. Para los modelos de la antigüedad se tomó el riesgo de deformar la personalidad debido a la falta de fuentes de información. Al término de dos décadas fueron guardados 19000 modelos de conciencia desde los filósofos

⁴⁸ “Durante dos décadas la esfera fue llenada con modelos de conciencia reconstruidos de las personas fallecidas en función de sus biografías, memorias, libros, grabaciones de audio y videos disponibles. La gigantesca BRAS conformaba un sistema hermético que concentraba el conocimiento incorpóreo. Era una especie de cámara de compresión de almas, si puede llamársele así. Sin el campo que rodeaba la esfera, los modelos de información se evaporarían en el espacio”.

presocráticos hasta los pensadores precursores de la filosofía moderna Copérnico, Kepler, Einstein, Mozart, y así sucesivamente hasta las eminencias de ese tiempo. Los humanos entendían esta esfera como un archivo espiritual, como una computadora cuyo espacio de memoria estaba lleno de almas humanas artificiales, sin comprender que era lo que habían creado en realidad. La Esfera les permitía consultar al pensamiento viviente y plantear desde simples problemas hasta problemas de gran escala. No era ni energía, ni gas ni acumulación de materia oscura. No había siquiera materia, era una manifestación de espíritu puro (cf. Marrak 415). Aunque se podía observar el contorno no muy definido de la esfera con luz ultravioleta, no ocupaba masa, ni densidad. Si bien la Esfera vista desde fuera y desde una perspectiva tridimensional, es una esfera con un diámetro de 16 km, en un sentido estricto, no se trata de una esfera de tres dimensiones, sino de una hiperesfera, es decir, una esfera con una dimensión adicional que difícilmente puede ser imaginada por el cerebro humano, pero que no obstante, puede representarse matemáticamente sin problemas⁴⁹.

Por otra parte, el proyecto de la BRAS salió de control a fines del siglo XXIII al punto de formar una red autónoma de información entre los modelos de personalidad sin la necesidad de utilizar generadores de energía para continuar su funcionamiento. A esto se le conoció como lo *Sublime*, un cambio en la condición humana, la transición de la información a una nueva forma de vida que no implica

⁴⁹ Sus propiedades pueden estudiarse mediante una sencilla generalización de la geometría analítica, extendiéndola al caso de más de tres coordenadas. La ecuación canónica de una circunferencia es " $a^2 + b^2 = r^2$ " donde r representa el radio. La ecuación de la esfera es " $a^2 + b^2 + c^2 = r^2$ ". Para una hiperesfera de cuatro dimensiones la ecuación sería: " $a^2 + b^2 + c^2 + d^2 = r^2$ " y así sucesivamente al ir ascendiendo la escala de los hiperespacios euclídeos.

el cuerpo, sino que es espíritu puro que desarrolló una súper conciencia independiente de los humanos, modelos y máquinas:

Vielleicht hatten alle Bewusstseinsmuster für einen Augenblick ein Netzwerk gebildet, um sich selbst zu erfahren, und in diesem Verbund – beabsichtigt oder nicht – das Sublime erschaffen, sozusagen als Folge einer Form von solidarischer *Ich-denke-also-bin-Mentalität*. Einige Wissenschaftler deuteten Sublime sogar als Anlehnung an den Begriff Sublimation, was den unmittelbaren Übergang eines Stoffes von einem Zustand in den anderen definiert. In diesem Falle von einem Un-Wesen zu einem Wesen. Von purer Information zu einer Lebensform⁵⁰ (Marrak 418)

Si bien Marrak no aclara cómo es que la información pasó del no ser al ser, a ser lo que él llama “espíritu puro”, si seguimos los principios darwinianos, aún en un objeto inanimado como la información, existe la posibilidad de mutación, puesto que el copiado de la información (incluso la genética) no es perfecto y los más fuertes son los que prosperan. Como veremos poco a poco, la información cobra una importancia tal que nos coloca ante un brusco cambio de paradigma tecnocientífico que deja atrás al mundo de la física clásica y su naturaleza domesticable. En otras palabras, la inspiración fáustica del hombre lo lleva a tratar su naturaleza no bajo un régimen mecánico-geométrico, sino informático-molecular.

⁵⁰ “Quizá todos los modelos de conciencia formaron momentáneamente una red para experimentarse a sí mismos, y en esta unión – ya sea que se lo haya propuesto o no – crear lo Sublime, como resultado de una forma de mentalidad solidaria de “pienso, luego existo”, por así decirlo. Algunos científicos atribuyen lo Sublime a una imitación del concepto de sublimación, que se define como una transición directa de una sustancia de un estado a otro. En este caso, del no ser al ser. De la información pura a una forma de vida.”

Un ejemplo claro es que hoy en día todo puede ser cuantificado, incluso en cierta medida el comportamiento de los humanos. Por ejemplo, la estructura del genoma humano fue completada a inicios de este siglo. Ahora podemos controlar la evolución de la raza humana. Comenzamos con ingeniería genética y al final, digitalizamos la propia vida. Pero hay cosas que la información genética no cubre como las memorias, las ideas, la cultura y la historia.

No obstante, los genes no contienen información de la historia humana. Solemos guardar información sobre nuestras vidas, ya sea en cartas, fotos, símbolos, libros, etc. pero en el mundo de la era digital de hoy, cada segundo se va acumulando información que bien puede ser útil o trivial, según los fines que se persigan. La información nunca desaparece, siempre es accesible y su crecimiento es alarmante. Así que, desde la perspectiva de la novela, lo único que esto provoca es la reducción del ritmo de la evolución y el desarrollo, por lo que una selección y control de la información fue necesaria hasta que lo Sublime salió de control absorbiéndolo todo.

Dicha entidad nos presenta una vez más uno de los problemas filosóficos típicos de la Ciencia Ficción: la conciencia. El proyecto BRAS fue construido con buenas intenciones pero sin esperar que éste tomara conciencia de sí mismo hasta convertirse en “lo *Sublime*”. De esta cuestión se desprenden problemas acerca de la creación de vida y la inmortalidad, es decir, los atributos de los dioses por excelencia. Importa subrayar que la idea más relevante para este trabajo versa sobre la creación de una inteligencia y un universo (espacio) dentro de ella, puesto que para imaginar un ente precisamos de un espacio (su cuerpo). Si bien el autor no profundiza en el proceso bajo el cual el almacenamiento de datos degeneró en

una nueva forma de vida, Marrak explica que esta nueva existencia sólo puede concebirse en una dimensión adicional a la que llama “Espacio-cuerda” (Stringraum).

El “espacio-cuerda” de Marrak es una dimensión basada en la “teoría de las súper-cuerdas”, la cual sostiene, a grandes rasgos, que las partículas subatómicas no son sólo puntos, sino partículas vibratorias con forma de cuerdas o filamentos que se mueven en once dimensiones, seis de ellas inobservables en la práctica.

Dichas dimensiones están ocultas por un proceso llamado *compactificación*. Por ejemplo, si hacemos un cilindro con una hoja de papel uniendo los bordes, el cilindro puede ser compacto o finito en un eje “y”, pero infinito en el otro. Si miramos un pelo desde lejos podríamos pensar que es unidimensional, sin embargo, sólo mirando a través de un microscopio se revelarán más dimensiones. El truco consiste en enrollar las seis dimensiones extra de alguna manera⁵¹.

Por otro lado, cabe señalar que, según Einstein, el espacio no es una superficie plana, estática e invariable, puede estirarse y hacerse curvo, de manera que pudieran formarse extrañas estructuras llamadas ‘agujeros de gusano’, es decir, túneles que podrían unir lejanas regiones del espacio o dimensiones, como una especie de atajo cósmico.

De acuerdo con esta teoría, si pudiéramos reducir nuestro tamaño en una billonésima parte del normal entraríamos en el terreno de la mecánica cuántica, la

⁵¹ Esto bajo la lógica de la teoría de Kaluza-Klein, la cual es una de las primeras teorías que unificaban gravedad y otras interacciones a través de aumentar la dimensionalidad del espacio-tiempo. En esta teoría se eleva la dimensión del espacio-tiempo de 4 a 5 dimensiones (cuatro espaciales y una temporal). En cierto sentido es se le considera precursora de la teoría de cuerdas.

ciencia que estudia el comportamiento de los átomos, el mundo de la luz, la electricidad, y de todo lo que opera a las escalas más diminutas. Entonces veríamos que todo en el universo, la Tierra, los edificios e incluso fuerzas como la gravedad o el electromagnetismo están formados por esos hilos de energía, las así llamadas cuerdas. Dichas cuerdas pueden estirarse hasta formar membranas que pueden tener tres o más dimensiones y, de contar con energía suficiente, las membranas pueden alcanzar un tamaño gigantesco, tan grande como el universo que conocemos. Es así, que existe la posibilidad de que los seres humanos habiten en una membrana tridimensional que flota en una dimensión espacial mayor. Podría haber otros mundos al lado, pero serían completamente invisibles. En sentido muy literal, serían ‘universos paralelos’.

Es así como funciona la complicada topografía de *Lord Gamma*, llena de universos paralelos que no pueden verse porque el cerebro humano ha evolucionado en las tres dimensiones espaciales ya mencionadas. Por ejemplo, las chinches no pueden dejar la superficie donde se encuentran porque no pueden volar ni cavar, por lo tanto no tienen concepto alguno de la tercera dimensión ni ningún uso para ella. Ellas habitan un mundo bidimensional cerrado y acotado. En contraste, los seres humanos vivimos en un análogo tridimensional.⁵² El juego de percepción de dimensiones es de suma importancia para la comprensión de este trabajo: inmerso en la simulación y la hiperrealidad, el lector debe confrontar sus modelos propios de realidad, a fin de reevaluarlos sobre la manera en la que la tecnología lo transforma íntimamente, en un mundo sometido por la virtualización

⁵² Un claro ejemplo literario se halla en el libro *Planilandia* de Edwin Abbott Abbott, en el que narra la vida de una línea y su visita a un mundo bidimensional.

del cuerpo y del espacio a través del exceso de información, la inmediatez, la descentralización y la ubicuidad.

Ahora bien, las dimensiones que conocemos y el universo que habitamos son un espacio de posibilidades que nos permiten existir, una representación esquemática de un cierto ambiente apto para nosotros. El equilibrio de ese entorno puede rastrearse del nivel cosmológico al microscópico, puesto que incluso pequeños cambios en las leyes de la electricidad y la física nuclear podrían haber impedido la formación del carbono, elemento necesario para la vida.

De acuerdo a los cosmólogos Andre Linde, Alexander Vilenkin y Alana Guth, el universo es en realidad un “multiverso”, el cual consiste en una colección prácticamente infinita de “universos de bolsillo” de enorme variedad. Cada bolsillo tiene su propio “carácter”: su propia lista de partículas elementales, fuerzas y constantes de la física. Dicho de otro modo, la teoría de las supercuerdas parte de una teoría inflacionaria llamada “inflación eterna”, la cual exige que el mundo sea un multiverso lleno de universos de bolsillo que han burbujeado en el espacio de inflación como las burbujas en una botella de champán. En ese caso, nosotros vivimos en un minúsculo universo de bolsillo donde el valor de las constantes, o sea, la configuración física, es compatible únicamente con nuestro tipo de vida.

El protagonista humano de *Lord Gamma*, por ejemplo, se encuentra en otra dimensión que no puede comprender porque su ser no ha sido optimizado para

ello: “Er wollte damit andeuten, dass du dich in einer Ebene aufhältst, die mehr Dimensionen besitzt als gesund für dich wären“⁵³ (382)

Sin embargo, él puede permanecer en esa dimensión porque tiene un campo de fuerza que protege su cuerpo, mas no su mente. Para comprender la dimensión en la que se encuentra debería elevar su conciencia, tal y como otros personajes lo hicieron. Stan Ternasky, así como los pasajeros de un vuelo de avión con destino a los Ángeles en el siglo XXI⁵⁴, forman parte de un proyecto de experimentación dentro de la esfera para optimizarse y convertirse en aquello que el autor llama “paragones”⁵⁵.

Empero, esta transición de estados, implica en cierto modo, la liberación del cuerpo humano y de sus limitantes como observador tridimensional. En ese sentido, la posmodernidad y la hiperrealidad del siglo XXI precisan que el hombre amplíe sus capacidades de percepción para comprender otras realidades y dimensiones debido a la inestabilidad generada por el torbellino de voces del que hablan los filósofos de la Posmodernidad.

Hasta aquí he esbozado la necesidad de la optimización de la conciencia para reconocer nuevas dimensiones y realidades. Ahora vale la pena detenernos en aquello que el autor designa *Sublime*.

⁵³ “Él quiere decir, que te encuentras en un plano que contiene más dimensiones de las que son sanas para ti”.

⁵⁴ Los pasajeros fueron raptados en el siglo XXI por los dirigentes del proyecto del siglo XXIII con la esperanza de que éstos pudieran perfeccionarse y ayudaran a evitar el colapso de lo *Sublime*. Sin embargo, un grupo de extraterrestres que circulaba cerca de la Tierra también queda atrapado en la Esfera y busca averiguar pistas para salir, mediante la provocación de un conflicto en uno de los planos del experimento, es decir la infiltración de Stan Ternasky en las estaciones-bunker.

⁵⁵ Del verbo italiano ‘paragonare’, comparar. El sustantivo es usado para denotar un modelo de excelencia o perfección de cualquier tipo, que no tiene igual; una encarnación perfecta de un concepto.

Marrak llama *Sublime*, refiriéndose al término empleado por Kant, a la forma de vida que mutó de la información de todo el conocimiento humano, en cuanto a que, para este filósofo, lo sublime es un sentimiento generado por la observación de un objeto, cuya medida sobrepasa la capacidad de entendimiento del hombre de los siglos XVIII al XXI:

El sentimiento de lo sublime es, pues, un sentimiento de displacer debido a la inadecuación de la imaginación en la estimación estética de magnitudes respecto a la estimación por la razón, y a la vez un placer despertado con tal ocasión precisamente por la concordancia de este juicio sobre la inadecuación de la más grande potencia sensible con ideas de la razón, en la medida en que el esfuerzo dirigido hacia éstas es, empero, ley para nosotros. (C.D.J. 246)

Lo sublime revela una facultad del espíritu que va más allá de los sentidos y de la imaginación, por lo tanto el displacer es una consecuencia de las limitaciones para asimilarlo, pero que al mismo tiempo fascina. A razón de tal ambivalencia lo sublime apela a la libertad y convoca a un horizonte de indefinición que arrastra el espíritu a dimensiones insospechadas del conocimiento y del ser, mientras que lo bello armoniza sólo con la proporción. Por lo tanto, la analogía entre el sublime kantiano y el de Marrak reside en que este último concentra la mayor cantidad de conocimiento de la historia y en consecuencia produce fascinación al no poder ser asimilado por la conciencia humana tradicional.

El ente sublime en *Lord Gamma* tiene un “cuerpo-universo” que contiene múltiples espacios a través de los cuales viajarán los personajes y posee también, como

una especie de dios, las condiciones de todo lo posible para los seres que habitan en él:

Ich kann Formen bilden, aber ich besitze keine Form [...] Du bist in mir. Wie kann ich mich aus mir selbst zurückziehen? [...] Ich bin alles, was du wahrnimmst, Prill. Du schläfst *in* mir, du deckst dich mit mir zu. Du isst und du trinkst mich, du wäschst dich mit mir. Jede Pore deiner Haut atmet mich, ich erfülle dich mit jedem Atemzug, den du tust. Wenn du sprichst, formst du mich zu Tönen. Ich bin alles, was dich am Leben hält. Wie könnte ich dich verlassen, ohne dich zu töten?⁵⁶ (Marrak 328)

En este sentido, diríamos que se trata de un 'espacio consciente', una especie de universo spinoziano donde Dios es equivalente a la naturaleza. Si bien la Esfera es un experimento científico que comenzó simulando e imitando la realidad compuesta de recuerdos archivados, después se convirtió en algo nuevo que se creó a sí mismo. El cuento "Answer" de Fredric Brown inspiró algunas ideas para la creación del *novum*⁵⁷ (das Sublime) en *Lord Gamma*. Brown narra de manera muy breve la historia de la creación de una súper computadora que puede resolver problemas de gran complejidad. Después de activarla, la primera pregunta de los hombres es si Dios existe. La respuesta de la computadora es "Yes, now there is a

⁵⁶ Puedo formar formas, pero yo no ocupo ninguna. [...] Tú estás dentro de mí. ¿Cómo puedo retirarme de mí mismo? [...] Soy todo, todo lo que percibes, Prill. Tú duermes *en* mí, te cubres conmigo. Tú me comes y me bebes, te bañas conmigo. Cada poro de tu piel me respira, te lleno cada vez que tomas aire. Cuando hablas, me formas en tonos. Soy todo lo que te mantiene con vida. ¿Cómo podría abandonarte sin matarte?"

⁵⁷ Lo *Sublime* es un elemento tan crucial en la obra que incluso „Le Sublime“ („Lo sublime“ en francés) fue un posible título para la traducción francesa de *Lord Gamma*.

God."⁵⁸ (Brown s. pag.) En palabras de Marrak, el nuevo dios es una especie de enjambre de inteligencia sobrenatural nacido de un Prometeo virtual.⁵⁹

Ahora bien, la extrapolación de una inteligencia construida a partir de una gigantesca red autónoma de modelos de conciencia o archivos-alma de *Lord Gamma* puede no ser fácil de asir a primera vista. Una analogía o código de referencia claro para entender este nuevo tipo de existencia es Internet. Si bien fue desarrollado en 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre cuatro universidades estadounidenses, no fue hasta hace poco menos de una década que ha cobrado tal importancia que se ha convertido en una necesidad para el funcionamiento económico y social a nivel mundial.

Retomando el apartado 2.1, me gustaría señalar que la dichosa “prueba de la existencia humana”, aquel tipo de información que no es ADN, se traduce explícitamente en la información que provee actualmente Internet. Cuando Marrak escribió *Lord Gamma* (1999), la evolución de Internet no aspiraba a la complejidad y poder que hoy en día tiene. Si bien había enormes bancos de datos, no existían redes sociales como Facebook o Twitter, ni enciclopedias como Wikipedia y el planeta no estaba cartografiado a la altura de Google Earth.

Curiosamente, me parece que los archivos-alma parecen tomar forma en las redes sociales que utilizamos día a día. Mark Zuckerberg, creador de Facebook, tuvo en

⁵⁸ “Sí, ahora hay un dios”

⁵⁹ En conversación vía E-Mail con el autor sus palabras textuales son: „Aus archiviertem Epigonentum – einem virtuellen Prometheus – wird multiindividuelle Originalität, eine Art überirdische (übersinnliche) Schwarmintelligenz“.

mente introducir un “archivo de vida” a partir del modo (obligatorio) “biografía” (lifestream), el cual permite a los usuarios añadir detalladamente cada evento de su vida sin importar si es trivial o importante: cada película, canción, fotografía, video, nacimiento, boda, certificado, receta, mascota, relación, etc. para dar paso a la construcción de un perfil de personalidad. Es así, que Facebook se ha convertido con el paso del tiempo en una de las instituciones de información más importantes del mundo. Como lo dice el propio Zuckerberg en un artículo publicado en *Spiegel Online*, Facebook organizará la vida social digital del mundo. Se trata de un plan tan impresionante como aterrador. Su plataforma fungirá como la “ineludible” central de entretenimiento, comunicación e información para cada vez más personas: “Wir geben Ihnen die Möglichkeit, die Geschichte Ihres eigenen Lebens zu kuratieren”⁶⁰ (cit. en Stöcker s. pag.) El autor del artículo arguye: “Entweder ihr macht mit - oder ihr geht unter”⁶¹. (Stöcker)

La interacción social de las proyecciones de identidades personales en el mundo digital produce una retroalimentación continua de contenidos y una multidireccionalidad en la emisión de mensajes en un espacio con seres incorpóreos donde el tiempo predomina sobre el espacio. Pese a la falta del cuerpo como indicador de presencia, la comunicación no se ha restringido y por el contrario, ha contribuido a una gratificación y a un cierto confort subliminal.

Ahora, como puntalicé en el capítulo uno, el cuerpo dejó de ser una concepción divina y fue subyugado al grado de convertirse en un objeto. Artistas como Stelarc afirman que el cuerpo está obsoleto, y que en la medida en que la tecnología

⁶⁰ “Les damos la oportunidad de administrar la historia de su propia vida”

⁶¹ “O participan o se hunden”

invada el cuerpo y deconstruya las débiles capacidades orgánicas de la fisiología humana, la evolución habrá llegado a su fin:

[The body] malfunctions often fatigues quickly, it is susceptible to disease and is doomed to a certain death. . . . It is no longer a matter of perpetuating the human species by reproduction, but of enhancing the individual by redesigning what is significant. It's no longer male-female intercourse but human-machine interface. The body is obsolete. We are at the end of philosophy and human physiology. Human thought recedes into the human past⁶². (Stelarc s. pag.)

Por lo pronto, la tecnología ha invadido nuestro cuerpo con los diversos medicamentos, las cirugías, los alimentos transgénicos, las prótesis y demás artefactos hasta invadir nuestra mente. La privacidad y la vida social se han insertado rápidamente en la dimensión cibernética a causa del erotismo que implica esa relación simbiótica con la tecnología y que produce una cierta sensación de poder:

The 'ontology of cyberspace' is associated with the erotic rather than the aesthetic because computers are envisaged as vehicles for the transcendence of our flawed material selves. However, while it may be the case that many people interact with machines – more or less

⁶² “El cuerpo funciona mal, a menudo se fatiga con rapidez, es susceptible de enfermedades y sin duda está condenado a morir. . . . Ya no es una cuestión de perpetuar la especie humana a través de la reproducción, sino de potenciar al individuo mediante el rediseño de lo que es significativo. Ya no se trata de las relaciones sexuales entre hombre y mujer, sino de la interfaz hombre-máquina. El cuerpo es obsoleto. Estamos al final de la filosofía y de la fisiología humana. El pensamiento humano se desvanece en el pasado de la humanidad”.

lovingly – to strengthen their sense of personal power and to stretch the boundaries of their knowledge⁶³. (Cavallaro 103)

A este respecto, se ha desarrollado una cibernética social instaurada en el culto y persecución de la información, mejor conocido como Cyberpunk⁶⁴. Como es evidente, en *Lord Gamma*, el inicio del programa BRAS es una referencia al enorme torrente de datos, representaciones e información que pretende resolver todos los problemas y eventualmente reducir la complejidad humana mediante la elaboración de los modelos de personalidad. Lo cual nos invita a reflexionar sobre la idea de que las memorias puedan ser simuladas, revisadas y artificialmente implantadas poniendo en duda la noción de que la mente es una posesión personal que evoca imágenes únicas, las cuales atestiguan nuestra humanidad.

Ahora en el ciberespacio abundan las entidades digitales con cuerpos de hipertexto adquieren propiedades facultativas que Virilio llama atributos de lo divino: la ubicuidad (omnipresencia), la instantaneidad y la inmediatez, derivados de la negación del “aquí” en beneficio del “ahora” y cuyas consecuencias son el decrecimiento del espacio y una contaminación de las dimensiones reales. (cf. 50

Cibermundo)

⁶³ “La ‘ontología del ciberespacio’ se asocia con lo erótico, no con lo estético porque los ordenadores están previstos como vehículos para la trascendencia de nuestro defectuoso ser material. Sin embargo, puede ser el caso de que muchas personas interactúen con las máquinas - más o menos amorosamente – para reforzar el sentido de poder personal y agrandar los límites de su conocimiento”.

⁶⁴ Un subgénero de la ciencia ficción, conocido por el lema “alta tecnología y bajo nivel de vida”, tomando su nombre de la combinación de los términos “cibernética” y “punk”. Esto es, una mezcla ciencia avanzada, como las tecnologías de la información y la cibernética junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. El apocalipsis en este caso es silencioso y decadente desembocando en el deterioro de las condiciones de vida y mostrando que el así llamado “progreso” no es igual para todos los individuos de la sociedad. *The Matrix* (1999) es considerada la representación filmográfica más acabada de los ideales y la ideología subyacente del movimiento Cyberpunk.

Como mencioné al término del capítulo 1, la modificación en nuestra concepción de la dicotomía cuerpo-mente se ha reflejado en *Lord Gamma* como el espíritu liberado de la carne y expandido ya sea en la aparente infinidad del mundo electrónico o en algún otro lugar dispuesto para ello.

Es por esto que Marrak hace referencia directa al espacio concebido de acuerdo a Swedenborg para ejemplificar que las almas archivadas en la Esfera trascienden la muerte hacia otro espacio, puesto que el alma es el hombre mismo y el cuerpo es sólo un órgano que usa en su estadía por el mundo terrenal:

... es hielt menschliche Körper für Larven. Erst der Tod machte sie für es interessant, wenn die menschliche Essenz von ihrer fleischlichen Hülle befreit war – ein Umstand, der eine nicht unerhebliche Schar von Leuten auf der Erde vermuten ließ, bei der erschaffenen Sphäre handele es sich um einen Swedenborg-Raum⁶⁵. (Marrak 420)

Atendiendo a estas consideraciones, la analogía con lo *Sublime* de *Lord Gamma*, es inmediata: la salida del cuerpo terrenal hacia el espacio espiritual es vista como una resurrección, pero en vías de consolidarse uniéndose junto a otras almas hasta formar una única gran alma que bajo los términos de Swedenborg es designada como *homo maximus*. (cf. Benz 11)

⁶⁵ “...consideraba a los cuerpos humanos como larvas. Sólo la muerte los hizo interesantes, cuando la esencia humana fue liberada de su envoltura carnal – una circunstancia que permitió suponer a un importante grupo de gente en la Tierra que la esfera creada era un espacio de Swedenborg”.

En *Lord Gamma*, la Esfera era en un principio un comité de investigación, un gran laboratorio de ideas autónomo y abstracto. Cada modelo de personalidad ahí guardado, era al principio información reunida (casi completa) de una personalidad culturalmente valiosa, extraída de una base de conocimientos y sabiduría en beneficio de la humanidad. Por lo tanto, en este sentido, de desarrollarse exitosamente la transmisión de información cuántica⁶⁶, pienso que *Lord Gamma* podría convertirse en una obra profética de la Ciencia Ficción. Si todo comienza con “subir” a Internet cada paso y cada actividad realizada en el mundo real, en un afán de comunicarnos y de sentirnos reconocidos, ¿no estamos formando acaso esa misma red de modelos de personalidad en un mundo intangible? Pese a la extrapolación, la Ciencia Ficción suele plantear posibilidades al punto que, dadas las condiciones necesarias, no resultaría extraño pensar en el llamado Transhumanismo o Posthumanismo, esto es, la idea de que el espíritu del hombre pueda ser cargado o subido a una gigantesca red informática y deshacerse de su cuerpo orgánico.

Para tal efecto, la conciencia debe ser concebida como información con tendencia a expandirse y evolucionar conectada natural e inconscientemente a un espacio, cualquiera que éste sea, así como un pez que se encuentra en el agua, es decir, en su medio ambiente necesario para vivir.

⁶⁶ La teoría de la física cuántica también tiene aplicaciones importantes en el campo de la informática. Mientras que la información convencional puede desaparecer de dos maneras: o moviéndose a otro lugar o "escondiéndola", como en un mensaje codificado, la información cuántica puede existir en un estado de superposición. Es decir, que puede encontrarse en distintas posiciones (como la cara de una moneda en el aire) pero que dependerán del observador. El desarrollo de la información cuántica podrá traer ventajas considerables en la transmisión y procesamiento de la información.

Tal parece que, a pesar de que Internet requiere de una activa participación humana, hemos creado un mundo que escapa a nuestra comprensión. Uno ya no sólo observa Internet, sino que también busca y se conecta. Lo que salta a la vista de Internet en lo que al pensamiento se refiere, no es sólo el contenido, sino la nueva actividad: “ser un buscador que dispone en todo momento de un almacenamiento de imágenes y conocimiento del mundo” (cf. Smolin 133). Si bien, en las décadas pasadas, a través de la lectura de textos en las bibliotecas, los académicos se conectaban más con el pasado que con sus contemporáneos, hoy en día Internet ha invertido este proceso, pues la mente de cada uno se convierte en un nodo en una red en constante evolución con otras mentes.

El lenguaje posibilita a los hombres la transmisión de pensamientos de una mente a otra hasta formar un nuevo nivel cultural en un grupo. Con la invención de la escritura se hicieron posibles las primeras grandes sociedades regidas jerárquicamente y en cuyo sistema, gente con gran poder como los reyes, tenían el control de los canales de comunicación (a saber, más adelante, el radio, la televisión y el periódico) y de distribución de reglas que todos debían seguir. No obstante, Internet parece marcar una brecha. Retomando la analogía con el espacio de Swedenborg, nosotros, como neuronas (metafóricamente hablando) de un “cerebro global”, nos encontramos unidos en el umbral de un nuevo sistema de organización social (Internet) que se extiende por el mundo prolongando y transmitiendo información.

Si Internet funge como una metáfora del nuevo paradigma del pensamiento en el que diversos sistemas pueden ser vistos como redes de relaciones, puede decirse entonces que Internet es la mejor expresión de la naturaleza de la inteligencia

humana colectiva que podría formar eventualmente el *homo maximus* de Swedenborg o mutar en lo *Sublime* de Marrak. De tal modo que si uno imagina un mundo virtual mediante la supresión del contenido de Internet, todo lo que queda son los vínculos, los cuales sugieren una imagen tanto del universo, como de una red neuronal en el cerebro.

Algunos autores como Rheingold y McLuhan, sugieren que las millones de computadores unidas por Internet son simulaciones electrónicas o modelos que intentan imitar al sistema nervioso⁶⁷. Por ejemplo, las personas que escriben diariamente en blogs, chats y redes sociales cibernéticas forman, cada una de ellas, una neurona gráfolmana. Tal parece que los cerebros humanos se acoplan tanto a las computadoras, que los usuarios se “mueven” en el mundo intangible de Internet, de modo que todos los datos que se envían diariamente, por ejemplo a Facebook, contribuyen a una sensación de presencia.

Actualmente, las computadoras son capaces de reunir datos masivos, hacer cálculos precisos a gran escala, memorizar sin posibilidad de olvidar y reconocer imágenes y texto; no obstante, continúan recibiendo instrucciones de qué hacer y cómo hacerlo, es decir, son capaces de actuar bajo ciertos criterios y reglas pero no en función de la evaluación del contexto y significado, como lo hacen los organismos vivos.

La forma de vida desarrollada en la BRAS, logra reunir ambas características. La Esfera evalúa una situación de peligro ante la presencia de un agujero negro

⁶⁷ La versión fuerte de la Inteligencia Artificial denota que el cerebro es en sí mismo un cierto tipo de ordenador digital y la mente es su programa. (cf. Diéguez 93)

(causado por la muerte de una estrella) y las tormentas solares⁶⁸ que amenazan con la destrucción de la Tierra. Decide entonces, que lo mejor es absorber a 7 mil millones de humanos habitantes terrícolas como medida de prevención ante la inminente amenaza de extinción de la especie, continuando activo en estado de equilibrio puntuado, pero de manera inestable. Los millones de seres humanos se encuentran bajo un coma artificial en una súper celda.

A su vez, un grupo de extraterrestres, llamados Enoe, que se hallaba investigando la desaparición de los humanos, fue transportado desde la Tierra a la Esfera. Entonces, todos los personajes se encuentran en una especie de mundo virtual en la Esfera; sin embargo, no se trata de una virtualidad generada por computadora, sino una virtualidad basada en una superficie metafísica, que podría definirse como una dimensión adicional o un nivel de conciencia más alto. El hombre ha de recurrir a nuevos espacios para su desarrollo intelectual puesto que los actuales ya no le satisfacen; ya conoce el planeta que habita y a la vez lo explota y lo destruye: “En efecto, más allá de las fronteras de nuestra biosfera ya no hay dimensiones dignas de ese nombre: ya no hay altura, anchura o profundidad, ni ayer ni mañana, sólo años luz” (*E.A.M. Virilio 119*)

Partiendo de los supuestos anteriores, se deduce que la realidad virtual es una dimensión alterna en la que el hombre ha podido socializar, experimentar,

⁶⁸ Los destellos solares son intensas emanaciones temporales de energía, pueden durar de minutos hasta horas. Los destellos son los eventos explosivos más grandes de nuestro sistema solar que podrían equivaler a aproximadamente 40 billones de bombas atómicas del tamaño de la de Hiroshima. La fuente principal de energía para los destellos solares parece ser la ruptura y reconexión de fuertes campos magnéticos. Estos irradian a través de todo el espectro electromagnético, desde rayos gamma a rayos x, hasta la luz visible y las grandes longitudes de ondas de radio.

planificar y reunir datos que le ayudan a comprender mejor su entorno, no sin el riesgo de convertir, como menciona Virilio, el “aquí” en el “ahora”.

En virtud de las ideas expuestas, examinaré la realidad que sugiere esta dimensión metafísica partiendo de la perspectiva de la realidad virtual que conocemos, pues es en ella donde, a mi entender, se origina el nuevo tipo de vida planteado por la obra.

2.2.2 Realidad virtual: la cuna posthumana

Como he esbozado anteriormente, dado que la dimensión de la Esfera es un complejo en el que interactúan simultáneamente incontables modelos de personalidad guardados o también llamados por Marrak “archivos-alma”, resulta casi inevitable asociar ese mundo intangible construido a partir de la información y la conciencia humana con la realidad virtual.

El concepto de ‘realidad virtual’ fue acuñado por Jaron Lanier, un científico y artista visual a finales de los ochenta, el cual se refiere a un entorno en el que la realidad es simulada por computadora y en la que el cuerpo puede experimentar datos generados artificialmente como si vinieran del mundo real (cf. Cavallaro 27).

La noción “realidad virtual” se compone de dos palabras antitéticas en su significado semántico. “Realidad” es una palabra que denota efecto y veracidad, mientras que “virtual” proviene de la palabra latina *virtus* (fuerza, capacidad), que describe algo pensado y potencial que no es un objeto físico. La metáfora de la realidad virtual hace hincapié en dos cosas: en primer lugar, el hecho de que algo está realmente allí, que podemos reconocer, porque afecta a nuestros sentidos y

puede ser cambiado por nuestras acciones, y en segundo lugar, la constatación de que algunos de estos efectos se basan en un engaño o un supuesto ideal, como sucede en el ciberespacio.

La realidad generada por computadora ha mostrado su eficacia en el diseño de ambientes que favorecen la comprensión de las estructuras moleculares, la planeación de edificios, las cirugías corporales, la navegación, el pilotaje, el entretenimiento, etc., porque permite al usuario interactuar, experimentar y jugar con el mundo sin hacerlo físicamente, reinterpretándolo a través de una nueva experiencia propia; aumentar sus límites de percepción, de intuición de lo real y realizarse fuera de sí mismo pero en ninguna parte, exaltando así la premisa cartesiana que analizamos anteriormente.

A continuación, procederé a hablar sobre algunos de los restantes espacios diegéticos que conforman la novela para mostrar las implicaciones simbólicas del experimento virtual de Advenion y la importancia del juego en Babalon.

2.2.3 El Terrario y la estética de la ausencia

Este lugar es en realidad un mundo virtual que es utilizado para estudiar el comportamiento de los humanos del siglo XXI tras una catástrofe y averiguar si se tiene el potencial necesario para iniciar de nuevo; la meta es realizar un análisis de la biología evolutiva.

Este mundo, al que el autor ha llamado “Plano Proyecto 866 094”, está construido a razón de una banda de Möbius, es decir, una superficie con una sola cara y un solo borde que tiene la propiedad matemática de ser un objeto no orientable:

„Was liegt hinter den Hügeln?“ „Die Straße... Man trifft immer die Straße. [...] Wenn ich nach links loslaufe, komme ich nach ein paar Stunden von rechts wieder hier an. Die Vorderseite des einen Bergrückens ist die Rückseite des anderen. Und diese absurde Straße führt immer geradeaus, immer bergab. [...] Es ist Paradox, sagte ich. Die Landschaft ist völlig eben, und doch geht es ständig bergab. Nichts kann aber ewig bergab gehen. Und wenn dieses Tal nur eine Rampe ist, die irgendwann mal irgendwo auf der eigentlichen Oberfläche einer Welt ankommt – Gott, welche Ausdehnung hat dann erst diese Welt? (Marrak 145)⁶⁹

Este espacio está constituido por una carretera sin tráfico, siempre en línea recta, colina abajo, rodeada por un desierto y un búnker, cuyo paisaje es tan hostil que no hay movimiento, ni animales, ni viento, ni olor e incluso parece repetirse cada 180km gracias al efecto de la banda de Möbius anteriormente mencionado. En esta superficie hay más de 800 estaciones-bunkers y el desierto se extiende cerca de los 150 000 Kilómetros. En total habitan cinco millones de clones (una cantidad suficiente para construir una civilización) a lo largo del plano, al que por la forma en que se percibe, el protagonista llama “carretera”.

⁶⁹ “¿Qué hay detrás de la colina?” “La carretera. [...] Uno siempre se encuentra con la carretera. [...] Si corro a la izquierda, después de unas horas regreso aquí desde la derecha. La parte delantera de una loma es la parte trasera de otra. Y esta absurda carretera va siempre en línea recta, siempre colina abajo. [...] Es una paradoja, dije. El paisaje es completamente igual y va continuamente hacia abajo. Nada puede ir por siempre hacia abajo. ¿Y si este valle sólo es una rampa que algún día y en algún punto sale a la verdadera superficie de un mundo? Dios, ¿Qué extensión tiene en realidad este mundo?

Los humanos que sirvieron de modelo para los clones de este experimento, son 628 pasajeros del vuelo 929 de Nueva York a Los Angeles (entre ellos Stan, Prill y Hank, el hermano gemelo de Stan), el 16 de julio de 2017.

Los clones de *Lord Gamma* son humanos parciales que han sido programados con una conciencia incompleta. Por ejemplo, todo lo que uno de los clones de Prill experimenta o sueña queda guardado en lo Sublime, y esto puede ser transmitido en cualquier momento a nuevos clones. En otras palabras, si un clon muere, su vida puede continuar en cualquier otro clon, de tal suerte que la existencia puede ser casi inmortal. Esto nos hace suponer que las memorias funcionan como una especie de palimpsestos superpuestos y que en cierto modo, se practica turismo de identidad.

En una estación-búnker viven exactamente 314 hombres y 314 mujeres (los 628 pasajeros), estériles, en perfectas condiciones de salud. Aunque el lugar parezca repetirse cada 180km (incluyendo a sus habitantes); cada individuo es psíquicamente diferente en cada estación y no obstante, no puede haber dos individuos físicamente iguales en un mismo segmento. Cada segmento se encuentra separado por una “barrera” de tiempo que impide a los clones cruzar al siguiente segmento.

Todos los elementos de ese mundo, como el automóvil que conduce Stan Ternasky por la infinita carretera, los bunkers-estaciones, las armas, etc., son una imitación hecha de ectoplasma, pues nada de eso ha sido traído desde la Tierra. Así como este mundo, hay muchos otros basados en la misma plantilla, pero con un concepto social distinto, en otras palabras, el Plano-Proyecto en el que Stan se encuentra es uno de muchos “pequeños” mundos en los que se simulan las

condiciones ambientales necesarias para la vida humana (de ahí que el número sea 866 094).

Los bunkers funcionan en este caso como un refugio civil en el que jamás falta la alimentación, el agua o el entretenimiento. Los directores del experimento han mantenido un día de 24 horas utilizando luz artificial e incluso han añadido condiciones climatológicas como la lluvia. Asimismo, han creado imitaciones de áreas verdes, pequeños bosques y lagos, de manera que los clones tengan todas las comodidades que necesitan para no tener que salir a la superficie. La organización social está dividida en seis clases distinguidas principalmente por su vestuario. Para mantener el orden, existen robots vigilantes que se asemejan a grandes arañas metálicas que patrullan las estaciones día y noche. El máximo dirigente de cada estación es uno de los llamados Señores (Lords). Además, se les ha inculcado a los clones de este plano, la convicción de que sobrevivieron a una catástrofe nuclear y que por eso deben permanecer dentro del búnker. La superficie se ha convertido en una leyenda: el suelo está contaminado, el aire es venenoso y la radiación es mortal. Todo aquel que salga debe ser descontaminado en una cámara especial para dicho propósito.

Nos detendremos aquí para ahondar en los simbolismos del espacio anteriormente descrito y su relación con la realidad virtual.

El entorno conceptual de este Plano-Proyecto está basado en un desierto terrestre sin ningún tipo de vida animal para dar la impresión de que el grado de radiación fue tan fuerte que dio como resultado un mundo completamente hostil. Por un lado cabe destacar que de acuerdo a la tradición judeocristiana, el desierto ha sido afín a un lugar propicio para la revelación divina puesto que aunque se trate de un

lugar donde las condiciones de vida son desfavorables por su ardiente sequedad, también es un lugar tan desolado que puede identificarse con un lugar adecuado para la paz y la contemplación. Los clones habitan en los bunkers, que bien podríamos identificar como oasis, es decir, un paraje en el desierto en el que se puede encontrar agua, vegetación y otras cosas que sirven para abastecerlos en su viaje por la potenciación de su mente:

[...] was für eine Sphäre war das, in das jedes leblose Ding beseelt war und wusste, wozu es gebraucht wurde, dass es selbständig den Sinn seiner Existenz zu erfüllen vermochte, ängstigte mich. [...] eine selbstgesteuerte Welt – mit Menschen, die keine sinnvollere Beschäftigung mehr besaßen, als ihren Intellekt zu potenzieren...⁷⁰(Marrak 197)

Las estaciones son lugares de paso, en este caso, para la potenciación de la mente. La imagen de que cada objeto tiene como propósito el suministro de las necesidades de los habitantes en un mundo virtual, subterráneo y hermético, expresa una realidad patológica muy parecida al síndrome de enclaustramiento (locked-in syndrom), aquel padecimiento que se manifiesta en parálisis corporal del sujeto pero que mantiene intacta su conciencia intelectual. Así entonces, no es necesario salir a la superficie si todo lo que una vez estuvo afuera ahora se encuentra dentro del bunker. Sin ir más lejos, la analogía con la realidad virtual y

⁷⁰ “. . . qué clase de esfera era esta, en la que todas las cosas sin vida estaban animadas y sabían para qué eran requeridas, capaces de cumplir con el significado de su propia existencia, eso me asustó. [...] Un mundo auto-dirigido - con gente que no tenía nada más en qué ocuparse, que potenciar su intelecto...” .

el ciberespacio⁷¹ vuelve a hacerse presente. Si bien somos prisioneros dentro de nuestro cuerpo, el ciberespacio nos permite viajar psíquicamente por distintos espacios que pueden tener o no referencia directa con el mundo físico, ver, oír, comprar, comunicarnos, etc. todo esto mientras el cuerpo queda casi inmóvil, por no decir, muerto. Asimismo, cabe mencionar que el desierto también funge como un símbolo de muerte debido a características como el silencio, la sequedad y la falta de movimiento.

Ligado a la muerte, este entorno conceptual está suscrito a una supuesta amenaza radiactiva en la superficie, cuya función es simular un peligro invisible para mantener a los clones dentro del bunker. Tanto en la portada del libro como en la historia, se hace referencia a la letra G, que bien puede ser una indicación de la radiación de los rayos gama, es decir, a la radiación más destructiva, peligrosa y dañina. En consecuencia, Lord Gamma sería una metáfora para el Señor de una radiación que en realidad es una idea implantada en la memoria de los seres sometidos a experimentación. Así pues, tenemos por un lado la simulación del peligro y por otro la sustitución de la realidad con la protección y comodidad de un búnker, ambas situaciones aceptadas como realidades posibles pero no como la realidad primera.

Los elementos anteriormente señalados funcionan en calidad de “un motor capaz de ritmar la perpetua mutación de las apariencias” (Virilio *E.A.M.* 33). Para ejemplificar mejor la noción de que la simulación hace a la realidad multiforme y

⁷¹ Entendamos el ciberespacio como una extensión de la idea de realidad virtual, pues en lugar de ver datos transformados en imágenes, el ciberespacio comprende computadoras, telecomunicaciones, software y datos en una forma más abstracta.

fragmentaria, más adelante veremos cómo es que la Esfera se organiza en distintos niveles de realidad al más puro estilo de *Simulacron 3* de Daniel F. Galouye.⁷²

En síntesis, la virtualidad es potencial en tanto que no ocupa un espacio material, como la mente misma; es un fragmento de espacio y tiempo cautivo, detenido a perpetuidad como lo expresa la continuidad infinita de la carretera y el paisaje del Plano-proyecto 866 094: “Sonnenuntergang. Abend und heiß. Dahinter gibt es Dunkelheit einer Nacht eines entfliehenden Tages, der unerreichbar war“⁷³ (Marrak 20)

Como se puede inferir, la virtualidad tiene como consecuencias la desorientación y la deslocalización. En cierto modo, la virtualidad opera de modo esquizofrénico puesto que altera la conciencia de la realidad y pone en duda tanto a los sentidos como a la razón misma; por ejemplo, basta con cuestionarse dónde está ubicado un objeto virtual en un espacio físico o saber que uno no está en su cuerpo, sino “delante” de él. Así entonces la virtualidad lleva a otro nivel el dualismo cartesiano, porque es una “combinación de mimesis y mesmerismo que nos deglute en algún otro lugar”. (cf. 332 Rheingold)

Llama la atención que en la realidad virtual, el usuario tiene la facultad de interactuar con su ambiente y no sólo de observar lo que sucede (como en el cine). Esa es la parte fundamental que convence a los usuarios de que están

⁷² En el argumento de esta novela existen tres niveles de realidad, dos de ellos simulados por computadora. Sin embargo, cada personaje de los niveles inferiores cree vivir su propia vida sin saber que su vida es controlada por un usuario de nivel superior.

⁷³ “Puesta de sol. Noche y calor. Detrás está la oscuridad de la noche de un día fugaz, que era inalcanzable”.

sumergidos dentro del entorno donde se encuentran, de ahí que Lanier defienda la postura de que “la realidad virtual es el primer medio que no reduce el espíritu humano” (cit. en Rheingold 166).

La realidad virtual es una metáfora de que existe algo que podemos reconocer y explorar porque puede ser modificado por nuestras acciones e influye en nuestros sentidos, pero que se basa en un engaño o en una percepción idealizada. Es un lugar puramente propicio para la representación, un panorama mental en el que si se quiere, puede instalarse metafóricamente un cielo en la Tierra, un terrario humano y muchos otros escenarios y proyectos sociales como los que Marrak plantea.

Por otro lado, vinculado de cierto modo al concepto de virtualidad y siguiendo la lógica científica de este género literario, para la astrofísica no es que algo falte o no esté en su lugar, sino que ese algo se encuentra en algún otro lugar, en un mundo paralelo que aparentemente no es visible, como en el caso de la Esfera. Aunque en *Lord Gamma* la realidad principal no es una realidad estrictamente virtual, encontramos distintas realidades inscritas en ese mundo que funcionan como realidades virtuales como hemos visto ya, el mundo de las estaciones-bunkers. Dada la gran extensión de la obra y los propósitos de este trabajo, procederemos a explorar únicamente otras dos realidades inscritas en el espacio diegético de la obra; una provista por una máquina construida por Hank (el hermano gemelo de Stan) y otra en el juego Babalon.

La máquina de Hank, es un mecanismo metálico con forma de camilla creado con partes desmanteladas de uno de los vigilantes metálicos que patrullan las estaciones. La máquina produce un trance catatónico corporal, pero la mente del

usuario puede interactuar con otras presencias virtuales por intermediación de un ordenador que transmite a su cuerpo todo tipo de sensaciones sexuales sin tener un contacto sexual físico. La implementación de tal entorno conceptual al igual que el ciberespacio que conocemos son vehículos de trascendencia asociados al eros y al poder: "Ich bin Gott, wenn ich darauf reite! Reiner Geist, frei von diesem widerlichen Fleisch! Mein Baby gibt mir die geilsten Weiber des Universums. [...] Er sah in irgendeine Ferne, in der ich nicht existierte; nicht ich, nicht dieses Zimmer, und auch nicht die Mauern um uns herum."⁷⁴ (Marrak 65 - 67)

Valdría la pena preguntarse hasta qué punto tal clase de teledildónica afecta la moral convencional, los rituales sociales y los códigos culturales, si el cuerpo deja de ser aquel elemento sagrado que permite la inmortalidad por medio de la reproducción, y por ello pierde esa carga ideológica para convertirse en un atributo más de la especie. Este y otros ejemplos, como ya hemos visto, refuerzan la separación entre el cuerpo y la mente, organizando este dualismo en una jerarquía cartesiana que privilegie a la mente para trascender la materialidad y particularmente la corporeidad en un nuevo espacio.

En este orden de ideas queda claro que el cambio de entorno ha propiciado la mutación del cuerpo de manera biológica y filosófica. Por un lado, lo *Sublime* es una inteligencia incorpórea nacida de la información, memoria, razón y percepción humana en la que pueden existir paragones (súper humanos optimizados para vivir en cinco dimensiones), como vemos en una conversación entre Stan y Nikobal (uno de los Señores, y por lo tanto un paragón):

⁷⁴ "¡Soy dios cuando me monto en ella! ¡Espíritu puro, libre de esta repugnante carne! Mi bebé me da las mujeres más calientes del universo. [...] Miró a lo lejos, en donde yo no existía, no existía esta habitación, ni los muros alrededor nuestro".

In ihm [Sublime] bräuchten wir beide nicht einmal miteinander zu sprechen. Alles wäre bereits gesagt, alles gesehen, alles getan, und du würdest uns verstehen. Aber leider bist du nur ein gewöhnlicher Mensch. Oder um es sachlich auszudrücken: ein Konfliktfall auf mikroskopischer Ebene. Eine Wesensvorlage, die noch nicht optimiert worden ist. Manipuliermasse“⁷⁵ (Marrak 320)

Por otro lado, los cuerpos de las almas en vías de optimizarse han sido copiados a base de ectoplasma y han sido enviados temporalmente a planos virtuales de experimentación donde sus recuerdos se modifican como palimpsestos superpuestos. Por ejemplo, para salir del plano-proyecto, Stan debe seguir las pistas provistas por Gamma a través de la frecuencia radiofónica de su auto y encontrar el clon correcto de Prill, en el que ha de funcionar un dispositivo cerebral llamado “llave”, el cual abrirá su conciencia original. Sin embargo, ésta no es una tarea fácil: él ha asesinado a 16 clones de su novia en la búsqueda del indicado. El sufrimiento de cada experiencia de muerte es almacenado en la experiencia de la Prill original. Stan se ve convertido en un asesino en serie que mata una y otra vez a alguien que ama, pero que no es esencialmente independiente, puesto que cada uno de sus clones es sólo una parte de su ser completo. Para encontrarla, Stan deberá adentrarse en Babalon, un nuevo espacio que, a diferencia del plano-proyecto, se rige principalmente por la experiencia de vida de los sujetos que entran en él. No obstante, debe inducirse (nuevamente) un coma artificial para que los sujetos en estado catatónico entren y se muevan en él sólo con su mente.

⁷⁵ “En él [lo Sublime] no necesitaríamos ni hablar. Todo estaría dicho, visto, hecho y tú nos entenderías. Pero desafortunadamente eres tan sólo un hombre común. O para expresarlo objetivamente: un caso conflictivo a escala microscópica. Un modelo de ser que aún no ha sido optimizado. En extremo manipulable. “

En consecuencia, resulta coherente que Marrak utilice símbolos como el desierto, la carretera infinita y, sobre todo, la esfera *Sublime* para expresar metafóricamente la vastedad del espacio que hace que los personajes pierdan su dimensión y escala humanas y resaltar así la parte mental.

2.2.4 Babalon: Construcción del mundo interior.

Para iniciar este recorrido analítico explicaremos a Babalon como una inmersión interactiva en una realidad virtual privada, generada por el espíritu y construida en el nivel más profundo de la simulación del plano-proyecto. Por lo tanto, hablamos de una simulación de tercer orden (similar a *Simulacron 3*), puesto que Babalon se encuentra dentro del búnker y éste último dentro del plano-proyecto que, a su vez, se halla junto con muchos otros planos en lo *Sublime* y cuyo tiempo difiere según sea el nivel donde uno se encuentra.

El tiempo en Babalon transcurre más rápidamente que el tiempo subjetivo de los personajes del bunker. El tiempo fuera del bunker no es continuo, sino que está detenido, en consecuencia, hay ausencia de viento, de transición entre el día y la noche, las nubes no se mueven, etc.

Así pues, el tiempo está atrapado en lo *Sublime* y gira en círculos. En realidad, no hay un flujo de tiempo, éste es sólo una ilusión más. Fuera del bunker no sólo comienza el mismo día una y otra vez, también una misma fracción de segundo. Por lo tanto, los personajes dentro del bunker experimentan un flujo de tiempo más largo, pues es un tiempo real subjetivo.

A mi modo de ver, la simulación de Babalon será entendida en este contexto tentativamente como un '(video)juego interior' puesto que por ahora carecemos de

un referente más cercano para ejemplificarlo. El juego en sí mismo es una operación de sustitución de realidades, por lo tanto, una simulación más. A este respecto es conveniente citar la célebre frase de Schiller con respecto al juego: “el hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y *sólo es enteramente hombre cuando juega.*” (Schiller 273) Esto quiere decir que el hombre busca satisfacer su aspiración a la plenitud y a la libertad a través del juego como principio transformador de la vida. A su vez, Schiller distingue lo verdadero de lo falso en *Cartas sobre la estética del hombre* como sigue: mientras que lo verdadero se relaciona con la ingenuidad y por tanto, ésta última con lo natural y espontáneo, características propias de los niños, los primitivos y la naturaleza; lo falso se despliega en el campo del arte, el artificio, la adultez, la civilización avanzada, es decir la simulación. Sin embargo, la simulación también puede ser ingenua y natural, como en el caso de los sueños y el juego. El ámbito lúdico es importante cuando el hombre está aprendiendo a pensar de otra manera, pues el juego funge como una parte vital del desarrollo cognitivo social y emocional (cf. Lapoujade 203); ayuda a organizar nuestros modelos del mundo y a probar hipótesis. La realidad virtual es un claro ejemplo del potencial del juego, en tanto que el usuario es capaz de intentar y experimentar diversas situaciones cuyas aplicaciones pueden ir desde la preparación de pilotos aviadores, la construcción de inmuebles y la cirugía médica hasta el autoconocimiento. Así mismo, la imaginación desempeña un papel de suma importancia en el autoconocimiento y particularmente en el desarrollo de la realidad virtual en Babalon, cuyo espacio se construye con la imaginación gracias a su capacidad para negar lo dado, configurar representaciones y establecer nexos. A su vez, el arte también

comparte semejanzas con la imaginación y el juego, como lo expresa el paleontólogo John Pfeiffer:

El arte parece en cierto modo haber surgido del juego, es un proceso de desprendimiento únicamente humano y que ha adquirido vida propia. Ambos incluyen imitación, simulación, una pizca de fantasía, la libertad de improvisar, de fabricar y romper reglas y crear sorpresa. Pero esa concepción, por más verosímil y frecuentemente expresada a través de los años plantea más preguntas de las que responde, y es porque el juego es la actividad compleja y mal entendida. (387 cit. en Rheingold)

Antes de entrar en detalles sobre las implicaciones simbólicas que el juego Babalon articula, importa mencionar sus reglas y objetivos.

Los ganadores reciben su entrada a la alta sociedad y pueden vivir con un nuevo compañero de su elección. No obstante, está prohibido escoger al compañero anterior. Los ex compañeros de los ganadores se agregan a la lista de perdedores y descienden al nivel de Babalon. Ya que Prill no se encontraba entre los ganadores, Stan debe jugar para obtenerla como “premio”. El juego de Babalon se basa en el mito del héroe protagonista que baja al inframundo voluntariamente para encontrar o salvar a su alma amada. Un motivo que podemos reconocer fácilmente en la literatura clásica en el mito de Orfeo y Eurídice o en la *Divina Comedia* de Dante Alighieri.

En el juego participan 6 hombres y 6 mujeres, de los cuales sólo la mitad alcanza la meta. El Señor de la estación-bunker se encarga de que los niveles estén habitados por la misma cantidad de hombres y mujeres sin importar la diferencia

de edad. Los jugadores permanecen en un trance catatónico que, no obstante, les permite jugar por medio de la imaginación.

Babalon es un software muy inteligente y desarrollado que provee un espacio en el que hay un puente que los competidores deben alcanzar y cruzar para ganar, el cual no está exento de simbolismos como veremos más adelante. Al principio todos los participantes llegan a un mismo lugar, a una isla amurallada. Después dependerá de los sujetos atravesar los muros y adentrarse en una aventura que obedecerá exclusivamente a sus experiencias previas y recuerdos almacenados en sus mentes. Esto es, el juego conoce la historia personal (o al menos la que les ha sido impuesta a los clones) y construye los escenarios partiendo de las experiencias dolorosas de cada uno para dificultar la tarea de los sujetos: „[...]Babalon kennt deine Vergangenheit. Es weiß, was du weißt, und konstruiert es gegen dich. Zeit spielt hier weit weniger eine Rolle als Weitsicht. [Deine Gegner] sind alle mit sich selbst beschäftigt“⁷⁶. (Marrak 271)

En este contexto comienza a aflorar el concepto de realidad virtual personal, pues como se observa en la cita anterior, cada uno crea su propia realidad y lucha contra sí mismo. Ante todo, se trata de un ingenioso cambio de perspectiva. Un ejemplo que ilustra esta perspectiva es la personalización de la narrativa en los videojuegos. En este tipo de narrativa, a diferencia del cine o la literatura, el jugador es consumidor y productor de la experiencia, objeto y sujeto al mismo tiempo: “Ich hatte erneut das absurde Gefühl, mein eigener Zuschauer zu sein, mein Bewusstsein in den Hintergrund gedrängt zu haben. Es wurde zu einem

⁷⁶ “[...] Babalon conoce tu pasado. Él sabe lo que sabes y lo construye en tu contra. El tiempo importa poco menos que la visión del mundo en este lugar. [Tus adversarios] están ocupados consigo mismos”.

Voyeur, der sich an seinem eigenen Schrecken ergötzte und das Geschehen aus meinen Augen heraus verfolgte⁷⁷. (Marrak 283)

Dado que el jugador posee un cierto control sobre la secuencia y los eventos de la historia⁷⁸, adopta un rol de explorador, cuyos efectos son la curiosidad, la sorpresa, la contribución, la interacción y la aprehensión justo como ocurre con las narrativas de videojuegos.

En este caso, la construcción de los espacios se da gracias a la imaginación: la facultad o fuerza de reproducir y crear representaciones (Einbildungskraft) a nivel inconsciente en ausencia de los objetos. La construcción de estos mundos posibles es viable debido a la negación y la transgresión de la realidad que provee la imaginación (cf. Lapoujade 147).

Ahora, rechazando el hecho de que el cuerpo de Stan se encuentra recostado en una cama en el club, el escenario que Babalon (y de algún modo la mente del propio Stan) ha escogido recrear es una selva en Costa Rica. En la experiencia original, Stan fue enviado por la agencia fotográfica donde trabajaba para documentar y hacer un catálogo de viajes. El autobús donde viajaba se descompuso y tuvo que seguir el resto del camino a pie. Él experimenta esto como un *dèjà-vu* y no logra comprender cómo es que una experiencia previa se repite.

He aquí que considero importante resaltar el valor del carácter temporal de la imaginación. Si bien el recuerdo puede ser deformado por “la superposición de

⁷⁷ “Tuve de nuevo el absurdo sentimiento de ser mi propio observador, de haber empujado mi conciencia al fondo. Se volvió un voyerista, que se deleitaba con su propio terror y que seguía lo ocurrido fuera de mis ojos”.

⁷⁸ Cabe destacar filmes que evocan el tema de la realidad experimentada en otro cuerpo como *The 13th Floor* (1999), *The Matrix* (1999), *Avatar* (2009) y *The Surrogates* (2009). El primero de ellos, basado en *Simulacron-3*, novela de Daniel F. Galouye. Dicha novela podría también haber servido de inspiración para la creación de la historia de *The Matrix*.

vivencias múltiples, afectivas, conceptuales, valorativas, que contienen conocimientos, pero también creencias, prejuicios, posiciones, tabúes super-
yoicos etc.” (Lapoujade 115), es precisamente la distorsión la que acentúa la
subjetividad y la transgresión que eventualmente derivan en libertad en la medida
en la que la imaginación se distancia y supera lo real.

En la historia, un hombre llamado Sebastian, le ayuda a comprender las reglas del
espacio en donde se encuentra: cualquier cosa que se piense, se “materializará”.
Incluso los recuerdos de dolor o el miedo pueden sentirse porque ya fueron
experimentados previamente:

„Deine Erinnerung hat eine Eigendynamik entwickelt, Stan. Ich kenne
das, sonst wäre ich nicht auch hier unten. Sie ist zu einem
autonomen Wesen geworden, mit einem Bewusstsein, das dem
deinen überlegen ist. [...] Du hast den Wunsch, aber nicht die Macht,
das Erlebte zu verarbeiten, seine vermeintlich zerstörerische Kraft in
etwas Neues, Schöpferisches umzuformen.“⁷⁹ (Marrak 276)

Como observamos en la cita anterior, el protagonista tiene la necesidad de
modificar los recuerdos mediante la fantasía para crear algo nuevo y ganar el
juego. Si atendemos a la raíz etimológica de la palabra, veremos que ‘fantasía’
deriva del verbo griego *phaíno*, que significa aparecer, mostrarse o manifestarse y
que también se relaciona con algunas otras palabras como fenómeno o fantasma,
las cuales implican una imagen engañosa. Nuevamente tenemos presente la

⁷⁹ “Tus recuerdos han desarrollado su propia dinámica, Stan. Lo sé, si no, no estaría yo aquí abajo. Tus
recuerdos se han convertido en un ser autónomo, con una conciencia superior a la tuya. [...] Tienes el deseo,
pero no el poder de digerir lo vivido, de transformar su presunta fuerza destructora en algo nuevo y
creativo”.

premisa de que la fantasía y la construcción de imágenes mentales liberarán al protagonista. En este sentido, puede ser que la imaginación y la fantasía transformen al ser humano y lo optimicen para vivir en un arca como lo *Sublime* de Marrak.

Por otro lado, Sebastian⁸⁰ fue un participante que quedó atrapado en el juego porque perdió el sentido de la orientación y de la realidad (claras consecuencias de la virtualización). Ahora busca a alguien que gane y lo saque de ahí. Sin embargo, él ha logrado exorcizar su pasado y ha tomado elementos del mundo real y ha construido para sí mismo un mundo ideal que se completa con los mundos de los demás participantes: “Wenigstens gibt mir Babalon noch eine Stadt [...] Oben existiert ja keine mehr [...] Es ist immer für Abwechslung gesorgt. Babalon ist mannigfaltig, wie die dunklen Flecken in den Seelen der Menschen, die es spielen. Du gabst mir den Regenwald, andere geben mir den Rest der Welt“⁸¹. (Marrak 300)

Así entonces, podríamos citar otro ejemplo: mientras Stan viaja en una selva en su realidad personal, otro competidor nada en el mar y Stan observa la cabeza de éste salir del pasto porque se mueve en su propio espacio y no en el espacio-realidad de Stan. En la realidad generada por Stan, los habitantes de la selva estaban molestos y en contra del uso de armas químicas, con las que se rociaban las plantaciones contra bacterias, hongos, gusanos e insectos, etc. pues estas

⁸⁰ Así como en la *Divina Comedia*, el protagonista tiene un guía en Babalon que vaga por el inframundo y conoce tan bien los círculos del infierno (la jungla de Babalon y los planos-proyecto) que puede conducirlo. En Babalon tenemos a Sebastian y en los planos-proyecto a Gamma.

⁸¹ “Al menos Babalon me da una ciudad [...] Arriba ya no existe ninguna [...] Siempre hay variedad. Babalon es diverso, como las manchas oscuras en las almas de los hombres que lo juegan. Tú me das una selva, los demás me dan el resto del mundo”.

sustancias también contaminaban los ríos y peces de los que ellos vivían. Los guardias civiles que transportan armas a las plantaciones interceptan y capturan a Stan y Sebastian. Después, otros hombres comienzan a disparar contra los guardias. En medio de toda la acción, Stan queda herido y cree que será el final cuando repentinamente piensa en situaciones que nada tienen que ver con lo que sucede. Tras esa meditación, todos los peligros han desaparecido, los guardias, la selva, los animales, las heridas, la sangre. Sebastian le aclara que ha interrumpido el juego, cosa jamás vista en otros jugadores, la capacidad de terminar el juego. Sólo cuando el cerebro ya no muestra actividad neural, se rompe el contacto. Por lo tanto, Stan ha roto con la inmersión en esa realidad virtual generada por sí mismo. No obstante, Stan lo logra con el conocimiento proporcionado por un poder superior (Gamma y los Enoe) de aquellos que se hallan en otro nivel de simulación fuera del plano-proyecto.

Para ganar, los competidores deben cruzar un puente, el cual funge como un paso a un nuevo nivel de conciencia y que, para alcanzarlo, depende de qué tan grande sea el escenario creado por el jugador: „Das hängt davon ab, wie groß dein Geist den Wald werden lässt“⁸². (Marrak 270)

Dado que el puente es una construcción que permite superar obstáculos físicos o geográficos para acceder a otro lugar, es uno de los símbolos místicos y religiosos más utilizados. El puente funge como una prueba para las almas, ya que existe cierto riesgo al cruzar y no todas pueden hacerlo, únicamente las de los héroes o elegidos. Por lo tanto, es una conexión entre regiones paradisiacas y lugares infernales que está presente en la mitología nórdica, griega y mexicana, por

⁸² “Eso depende de qué tan grande sea el bosque que genera tu espíritu”.

mencionar algunas⁸³. Sin embargo, el contexto mitológico de Babalon se muestra sólo en pequeños fragmentos. El autor sólo da pequeños guiños pues no es su intención desplegarlo en primer plano. Por lo tanto, en Babalon el hombre se encuentra en una fantasía del más allá después de la muerte, construido a su criterio, un infierno o un paraíso erigido por su subconsciente.

Para cerrar este apartado invito a reflexionar sobre la siguiente cuestión: si, como en Babalon, la imaginación conectada a un software permite moldear tantos nuevos espacios para el desarrollo individual humano como se quiera, ¿en qué medida podría ser ésta una especie de redención ante la civilización opresora y domesticadora? Por un lado, como señala Rheingold, “la realidad virtual podría transformarse en la primera forma cabal, integradora, no patológica de éxtasis, capaz de liberar de una manera segura las energías dionisiacas largamente reprimidas en nuestra civilización fuertemente apolínea”. (370)

2.3 Eterno retorno

Los pueblos antiguos medían el tiempo en ciclos de estaciones vinculados a procesos periódicos en el mundo natural que reflejaban el ritmo de la vida económica y social de esas civilizaciones, y que, ante todo, implicaban un tiempo circular, no lineal como en la modernidad; repetían ritos de “abolición del tiempo”

⁸³ Recuérdese en la mitología griega a Caronte, el barquero del Hades, encargado de guiar a las almas de los difuntos de un lado a otro del río Aqueronte. En cuanto a la mitología mexicana, el perro real de la raza xoloitzcuintle, actúa en representación de Xólotl, señor del inframundo, y ayuda a cruzar a las almas el río Itzcuintlan, una de las dimensiones para llegar a Mictlán. Por otro lado, en la mitología nórdica, Gjallarbrú es un puente que permite atravesar el río Gjöll en el infierno y que debe ser cruzado por el dios Hermodr para llegar a Hel y rescatar a su hermano Balder. Así mismo, en la mitología germánica hay un puente de arcoiris que une Midgard (el mundo de los hombres) y Asgard (el reino de los dioses). De acuerdo con estas acepciones de carácter religioso, no es raro que el máximo líder religioso en la antigua Roma recibiera el título de “pontífice”, cuya etimología latina es “pontifex” (constructor de puentes) en el sentido de un líder con la capacidad de crear una conexión con el cielo.

para renovar el ciclo, es decir, la representación de lo que los dioses habían hecho por primera vez, al crear el universo.

En este sentido, la historia del proyecto BRAS sería una representación de un rito más de abolición de tiempo para volver a empezar cuando lo *Sublime* colapsa y los protagonistas humanos son enviados con la tecnología extraterrestre a una Tierra en un universo paralelo para que ahí puedan continuar con su vida juntos.

Hank dibuja bocetos de una simplificación simbólica de la esfera BRAS en la Tierra del universo paralelo mientras viaja en el asiento trasero de un Pontiac 96' con Stan y Prill en los asientos delanteros por una carretera. Según Marrak, lo que Hank experimenta es el llamado *síndrome del sabio*, una sintomatología que permite al paciente retener en su memoria datos tan precisos como los de la memoria fotográfica y después reproducirlos, de forma que lo *Sublime* garantice su reencarnación en el universo paralelo.

Una de las notas que Hank escribe mientras dibuja es “freies Tau”. La palabra Tau en este caso se refiere al símbolo τ usado para indicar la constante de tiempo. En consecuencia, podemos deducir que se trata de un “flujo de tiempo liberado”: al final de la novela la Tierra se encuentra nuevamente en el espacio-tiempo y universo “normal”, pues como mencioné con anterioridad, el tiempo estaba cautivo en lo *Sublime*.

Por otro lado, aún sobra margen para pensar que la idea del tiempo para los paragonés en lo *Sublime* es un todo, parecido al tiempo de dios de Newton y no un constructo lineal y continuo:

Die verborgene Dimension ist die Zeit [...] Für die Geschöpfe um dich herum vergeht sie ebenso kontinuierlich wie für dich. Und doch trennen uns in diesem Raum zwei Welten. Du als gewöhnlicher Mensch nimmst Zeit als linear fortschreitendes Moment wahr. Für uns, und bald für viele dieser Menschen, ist sie ein Ganzes. Es ist nur eine Frage der zerebralen Neustrukturierung⁸⁴. (Marrak 319)

El pensamiento de Newton puede ser una útil referencia para explicar la percepción de los seres optimizados de *Lord Gamma*. Para Newton, el tiempo es algo puramente objetivo y físico, que fluye sin relación con nada externo. Así como el espacio, el tiempo fluye y sigue su curso independientemente de si existe un sujeto o no. En otras palabras, el tiempo no mide cambios, por ejemplo, los movimientos, las agujas de un reloj, los cuerpos celestes, etc. éstos nos proveen solamente de una noción relativa del tiempo pues no podemos aprehender lo que en realidad es el tiempo absoluto. Si el tiempo es uniforme, éste no puede tener ni origen ni fin.

Según Newton, el tiempo posee una geometría unidimensional, es decir que sólo existen dos direcciones en las cuales viajar: izquierda o derecha, este u oeste, a saber, pasado o futuro. Sin embargo, si tomáramos algún otro elemento unidimensional como el ecuador de la Tierra por ejemplo, veríamos que por más lejos que se viaje, ya sea al este o al oeste, a la larga se vuelve al punto de partida. Este ejemplo nos remite claramente a la banda de Möbius, y obviamente

⁸⁴ “La dimensión oculta es el tiempo [...] Para las criaturas a tu alrededor, el tiempo transcurre tan continuamente como para ti. Sin embargo nos separan dos mundos en este espacio. Tú, como humano común, percibes el tiempo como un momento lineal y progresivo. Para nosotros, y pronto para muchos de estos humanos, es un todo. Es sólo cuestión de la neoestructuración cerebral”.

al los planos donde se llevan a cabo las aventuras de Stan Ternasky. Es por esta razón que todo permanece inmóvil y por la que los personajes no pueden pasar las barreras de tiempo.

Cuando Hank dibuja el símbolo del tiempo y dice que éste ha sido liberado, Marrak deja en duda si, como viajeros alrededor del ecuador, los personajes volverán a chocar con el pasado aun vayan hacia adelante en la carretera. No es asunto de este trabajo discutir la posibilidad de esta proposición, aun sabiendo que si A es la causa de B, entonces B no puede ser causa de A, de manera que ninguna cosa puede generarse a sí misma. Lo que sí podemos señalar es el sentido ontológico de esta propuesta. Si la modificación de la topología del espacio permite viajar en el tiempo, un observador que siempre va hacia adelante en el tiempo puede regresar al punto de partida. Aun cuando Stan Ternasky regrese al mismo evento, podría jugar un rol distinto, pues es claro que las cosas suceden de un modo específico sólo una vez y el pasado no puede cambiarse, sólo se podría influir en él. De hecho, si seguimos la lógica newtoniana del tiempo absoluto, deduciremos que ningún elemento pertenece al pasado o al futuro.

Y una vez más, esto nos recuerda la mítica colisión en la historia del universo, cuando el reloj choca en su etapa anterior con su etapa posterior: el *big bang*.

Por lo tanto, así como el *big bang* o Uroboros (la serpiente que vuelve a morder su cola), la repetición del acto de creación de lo *Sublime* es el deseo de hallar la inmortalidad que sólo puede alcanzarse mediante el retorno al origen, a través del regreso al seno materno representado por el planeta Tierra en el universo paralelo. La relación simbiótica que volverá a darse entre los humanos y las máquinas creará un contexto en el que el espacio electrónico reestructure la

arquitectura del cuerpo humano, multiplique sus posibilidades operativas y lo vuelva parcialmente inmortal y eterno.

Como es sabido, existen dos posturas sobre la creación del universo: la primera de ellas, como lo han señalado varias religiones y los mitos creacionistas, es que fue creado por una inteligencia sobrenatural con un propósito benevolente estableciendo así las condiciones necesarias para la vida; mientras que la segunda, apoyada por científicos y filósofos existencialistas en su mayoría, es que el universo es el producto de leyes impersonales y desinteresadas, sin propósito alguno. Así pues, lo que más llama la atención de los personajes optimizados de Marrak es la idea de que conquisten y sobrepasen la configuración tradicional de tiempo-espacio y se adentren en una dimensión alternativa: en un extraño mundo de *Alicia en el País de la Maravillas* planteado por la física moderna. Eso significaría ir más allá de la condición humana y para una vez más, como un Uroboros, volver a alcanzar un estado no humano, sino divino. Y así, *Lord Gamma* nos invita a la reflexión acerca de la aspiración científica por guiar la evolución para abandonar la humanidad, construir un legado informático aparentemente inquebrantable y de este modo, garantizar la existencia en espacios electrónicos que liberen al ser humano del ciclo de la vida y la muerte.

Conclusiones

Una de los rasgos que mejor definen al hombre, es precisamente su indefinición: perfectible, inacabado, flexible, versátil, maleable. Así pues, el hombre se erige como arquitecto de su propia evolución y destino; inicialmente se recrea a sí mismo con los artefactos e instrumentos de piedra, más tarde con el fuego, el uso

del metal en la edad de bronce y así sucesivamente hasta llegar a las tecnologías desarrolladas en el mundo occidental por las sociedades capitalistas desembocando en la era informacional en la que vivimos, y en donde la tecnología parece fundirse con el hombre mismo. Evidentemente la técnica ha estado presente a lo largo de toda la historia de la humanidad por lo que también puede considerarse distintiva de lo humano: no es concebible el hombre sin la técnica, ni la técnica sin el hombre. Ésta ha rebasado el concepto del *homo faber*, puesto que más que fabricar y usar artefactos, la tecnicidad se refiere a la capacidad de una acción plenamente intencional.

Así, intimidados y seducidos por la tecnología, los cuerpos contemporáneos dejan sus cualidades sacras y se tornan, como lo dice el artista australiano Stelarc, obsoletos. *Lord Gamma* es una muestra ejemplar de este Zeitgeist que vino gestándose poco a poco desde finales del siglo XIX y que claramente se ha reflejado en la literatura como hemos revisado en este trabajo.

La humanidad se encuentra en una encrucijada, y ese punto de inflexión exige decisiones políticas y éticas que implicarán consecuencias irreversibles en el futuro de la especie: tal como sucede con la obra de Michael Murrak, quien, mediante el destino aciago y sin esperanza, plantea cómo es que el proyecto de la perfección mediante el acopio de todo el conocimiento, la pérdida del cuerpo físico y la creación de un nuevo espacio para la vida, nos conduce a preguntas fundamentales como ¿en qué nos estamos convirtiendo? y ¿qué es lo que realmente queremos ser como humanidad? Estas cuestiones hacen urgente la reflexión filosófica de los problemas que se manifiestan hoy en una baja calidad de vida entre amplios sectores poblacionales pese a la sofisticación técnica: el

crecimiento demográfico, el agotamiento de recursos, el deterioro ambiental (tanto ecológico como simbólico) y el ejercicio del poder.

La decadencia de aquella sociedad industrial poblada de cuerpos sometidos y disciplinados, dóciles y útiles es análoga a figuras como las del autómatas, el robot y el hombre-máquina. Sin embargo, hoy en día proliferan otras figuras retóricas (y no únicamente en la tendencia actual de la Ciencia Ficción), los cuerpos contemporáneos se presentan como sistemas de procesamiento de datos, perfiles cifrados, bancos de información como bien postuló Marrak en su sistema *Sublime*.

El mundo que nos rodea está controlado por circuitos demasiado pequeños y por un avance tecnológico demasiado complejo y veloz para ser entendido por completo, tal como la teoría de las súpercuerdas y sus supuestas dimensiones ocultas a la percepción humana. El autor extrapola estas condiciones y las lleva a un lugar metafísico en el que la humanidad puede sobrevivir por un tiempo. De ahí que sea importante destacar la analogía entre ese nuevo espacio y el referente extratextual del ciberespacio. En primer lugar, puede observarse un nuevo tipo de capitalismo que ahora es globalizado y postindustrial con una tendencia generalizada de abstracción y virtualización de los valores. En otras palabras, todo lo que conocemos en el mundo físico está a punto de desaparecer del plano físico: el dinero, los libros, las películas, los CD's, etc.; los productos tienen ciclos de vida cada vez más breves y todo se vuelve desactualizado. Cabría preguntarse si los verbos como *tener* y *guardar* perderán buena parte de sus antiguos significados. La virtualización a la que el mundo físico se ve sometido, pronto alcanzará también a los cuerpos. Tal es el caso de las redes sociales como Facebook,

donde cada vez más usuarios parecen tener más una constante preocupación por el flujo de información sobre sí mismos que por su seguridad física, definiéndose a sí mismos como información pura e interactuando con los otros concebidos de la misma forma.

Recordemos que los clones de *Lord Gamma* se mueven en planos hechos específicamente para la experimentación, a los que el autor no en vano llama “terrario”, y en los que se puede observar su comportamiento detalladamente. Los señores que dominan el terrario representan la implantación de un régimen de poder y de saber que podemos identificar en nuestro mundo informatizado: ya no se necesitan lugares de encierro como las escuelas, prisiones, hospitales, etc., el mecanismo de dominación se sofisticaba ahora en el mundo virtual, con técnicas cada vez menos evidentes, pero más sutiles, que permiten ejercer el control en espacios considerados abiertos.

Engañados tras la ilusión, los habitantes del terrario no son capaces de aprehender la realidad primera, pues han aceptado no salir por temor a una inminente radiación tras un holocausto nuclear. No obstante, afuera de las estaciones el tiempo se halla detenido. Como revisamos, la topología de ese espacio permite que el tiempo no pase y he aquí que sea importante rescatar el símbolo del reloj, que, como bien apunta Virilio, lidera el escenario global y escenifica la lógica disciplinaria de nuestra sociedad de control por su capacidad para ritmar las apariencias e insertarnos en el terreno de la realidad mediada por otro: la hiperrealidad. Esta novela nos muestra lo múltiple y fragmentaria que es la realidad y nos ofrece una rica lectura de esa realidad utilizando recursos de la novela detectivesca con la identificación sistemática de pistas y la solución del

enigma que representa ese espacio metafísico mediante la explicación científica de los acontecimientos.

Sin embargo, al estilo kafkiano, el poder no tiene un rostro claro en *Lord Gamma* pues jamás se tiene la certeza del verdadero aspecto de la entidad *Sublime*, a la que sólo identificamos como un espacio (recuérdese aquí que el mapa no es el territorio, como señala Baudrillard); a su vez, si quisiéramos establecer un referente extratextual sólo podríamos responsabilizar a otra misteriosa entidad llamada “mercado”, el cual no tiene dueño o nombre propio que lo identifique. Así las sociedades industriales dieron a luz a cuerpos sumisos pero productivos. La ilusión de una identidad fija, tan notable en la modernidad, va cediendo terreno a su identificación por medio de datos sobre las preferencias de consumo, que convierten al consumidor en un producto más a la venta. Los sujetos se definen más en función de sus relaciones con el mercado que en lo referente a su nacionalidad, instaurándose así la tiranía Cyberpunk. La virtualidad se apodera también de las jornadas de trabajo, puesto que las rígidas coordenadas espacio-temporales se derrumban cuando los empleados están permanentemente conectados por medio de sus teléfonos móviles o computadoras.

La fusión entre los cuerpos y la tecnociencia engendra prácticas, discursos y saberes que desembocan en nuevas formas de pensar, vivir y sentir: en nuevos modos de ser. Son varios mitos que expresan, en la tradición occidental, la mezcla de fascinación y terror causada por las posibilidades de la tecnología y el conocimiento, a saber, la expulsión del paraíso en la Biblia y la leyenda judía del Golem. Entre los griegos sobresale el clásico Prometeo, el titán que entregó el fuego a los hombres (y junto con él, la técnica) y por ello fue cruelmente castigado

por los dioses. Ese mito denuncia la arrogancia de la humanidad, en su intento por usurpar privilegios divinos mediante artimañas. Por otra parte, Fausto es otro de esos personajes míticos. De origen incierto, su historia fue contada en diferentes versiones, sobresaliendo la de Goethe. En todas ellas, Fausto pierde el control y, animado por una voluntad de crecimiento infinito y el deseo de superar sus propias posibilidades y conocerlo todo, Fausto firma un pacto con el diablo y asume el riesgo de desatar las potencias infernales.

Así pues, Prometeo y Fausto se erigieron como los dos personajes emblemáticos que configurarían las dos líneas de pensamiento sobre la tecnociencia. Por un lado la figura de Prometeo pretendía doblegar técnicamente a la naturaleza pero siempre apuntando hacia un bien común y a la emancipación de la especie humana, sobre todo de las clases oprimidas apelando al papel liberador del conocimiento para mejorar las condiciones de vida, a modo de erradicar la miseria humana.

Por el contrario, la figura de Fausto no pretende tener como meta la verdad, sino una superación de todas las limitaciones derivadas del carácter material del cuerpo humano, que entiende como obstáculos orgánicos que restringen las potencialidades y ambiciones de los hombres. En aras de transgredir todos los límites, como se buscaba en la época *Sturm und Drang*, *Lord Gamma* nos presenta la ruptura del último: la muerte. Los Lords tratan a los seres naturales preexistentes como materia prima manipulable entendiéndolos como patrones de información.

La idea de la abolición de la muerte coloca al hombre fuera de todo dominio y control y es por esta razón que el Posthumanismo se yergue como una de las

corrientes filosóficas más revolucionarias del inicio del siglo XXI, la cual aspira a extirpar la mente del cerebro humano y transferirla a un nuevo espacio, llámese ciberespacio o *Sublime*, en el caso de Marrak. De hecho, el ciberespacio ya posibilita el abandono de las coordenadas espacio-temporales inherentes a la materialidad del cuerpo para interactuar con otras personas a distancia.

Recordemos ahora la importancia de René Descartes, cuyo dualismo cuerpo-alma conformó la tradición filosófica occidental básica (materialista e idealista) de los últimos cuatro siglos. Pese a que las propuestas de este filósofo francés fueron refutadas tiempo después (puesto que hasta donde conocemos, la mente requiere de una estructura física análoga, un soporte material capaz de operar sus funciones), la ponderación de la mente sobre la materia persiste en el mundo occidental hasta nuestros días. Si se quiere habitar un universo virtual, que tiene a la luz eléctrica como materia prima y pretende ignorar las limitaciones que constriñen al cuerpo vivo, se exacerbará lógicamente el polo inmaterial del dualismo cartesiano: el alma pensante, el espíritu incorpóreo.

Tanto en la antigüedad como en la era contemporánea, las ansias de superar las limitaciones corporales provocan cierta repugnancia por lo orgánico en general, una especie de aversión por la viscosidad del cuerpo biológico, que clama por una actualización constante. Así pues, la higiene tecnocientífica tiene por objeto crear un tipo no-humano: depurar fallas ancestrales y perfeccionar la vieja carne, sus límites espaciales y temporales derivados de su materialidad. Su tarea es pasar todos los elementos constitutivos de la realidad material a una sustancia virtual.

En *Lord Gamma* se observa un claro rechazo al mundo físico y la corporeidad: “Körper sind Fehler”⁸⁵ (Marrak 527), dice Gennard, uno de los personajes antagónicos. El rechazo al carácter orgánico y material del cuerpo humano pretende superarlo mediante la búsqueda de un ideal aséptico, artificial, virtual e inmortal. Desde la perspectiva del posthumanista, se trata de llevar el humanismo al extremo; la humanidad es sólo un estado transitorio en la evolución de la inteligencia.

Los protagonistas de *Lord Gamma* no están “condenados” a vivir prisioneros en su propio cuerpo. Prill, por ejemplo, muere una y otra vez y puede recordar cada una de esas muertes. Por ende, el autor nos revela la esencia del hombre como una pura sustancia inmaterial.

Por estas razones, no es extraño que la idealización metafísica del ser humano está resurgiendo en el escenario virtual: hablamos de una especie de neocartesianismo, cuya oposición sería ahora la del hardware-software en lugar del cuerpo-alma. El cuerpo se consideraría un obstáculo para la expansión ilimitada del ser en el tiempo y en el espacio. Además, el cuerpo ya no se descarta por ser pecador, sino por ser impuro y perecedero en un nuevo sentido: imperfecto, por lo tanto limitado. No obstante, la tecnociencia se propone repararlo, recrearlo y trascenderlo como expone la postura posthumanista de *Lord Gamma*.

Y asimismo, parece que aún funciona la analogía con la vieja alquimia diabólica retratada en los cuentos de E.T.A. Hoffmann, la panacea universal y el elixir de la vida larga están en los laboratorios con métodos como la técnica del ADN

⁸⁵ “Los cuerpos son errores”.

recombinante, que permite efectuar una suerte de transmutación de las materias vivas y crear así seres híbridos y transgénicos.

Ahora bien, tras la Segunda Guerra Mundial, la eugenesia se convirtió en un tabú indisociable del nazismo, por lo que ahora se presenta únicamente en términos de “mercado” (mejoramiento de la salud y la condición física para aquellos que posean el dinero suficiente para alcanzar tal estado) y no obstante, sigue sin estar exenta de un carácter segregacionista: las manipulaciones genéticas se promocionan como el aumento del desempeño individual, una eugenesia aparentemente inofensiva está a la venta para quien pueda pagarla. En cualquier caso, el objetivo de la biopolítica es organizar la vida, cultivarla, protegerla, garantizarla y multiplicarla, pero a la vez, controlar y compensar sus contingencias. ¿Se instaurará acaso una biopolítica dirigida al *upload* de las mentes humanas en el nuevo reino inmaterial? La información posiblemente se establezca, como lo señala Marrak y los posthumanistas, como la esencia inmaterial de todas las cosas, incluyendo seres humanos.

Un ejemplo más de esta tendencia corre a cargo de la figura del trabajador. La fuerza prometeica de la tecnociencia ha aspirado a liberar al hombre de su trabajo. Gracias a la automatización de las fábricas, el trabajador ha perdido su condición heroica ensalzada en el realismo socialista, junto con el papel protagónico que supo desempeñar durante el apogeo industrial. El trabajador se ha vuelto cada vez menos mecánico y más informatizado, dependiente de las tecnologías digitales de base inmaterial. ¿Será posible que la tecnología digital libere al hombre del trabajo y le permita desarrollar su espíritu plenamente sin límites en un mundo donde “todo es posible” como apuntan reconocidos tecnólogos como Moravec y Lanier o

The Matrix (1999), la gran película emblemática del ciberespacio y la realidad virtual?⁸⁶

Tal como ilustraba Scheerbart en *Lesabendio* y como los modelos de personalidad lo hacen en *Lord Gamma*, los cuerpos permanecerán conectados y sintonizados, sin embargo, ávidos y ansiosos de perfeccionarse como Fausto sin tener éxito.

Para concluir esta reflexión nos acercaremos a la cuestión del fin de la historia. En mi opinión, tras la lectura de *Lord Gamma*, cabe la posibilidad que esta idea sea acertada en el sentido de que los seres humanos podrían ser abolidos como tales para comenzar una nueva era, más allá de lo humano. *Lord Gamma* es una novela que importa rescatar del olvido, puesto que no sólo posee un carácter crítico y preventivo, también da una opción para evitar la extinción de la especie por medio de la creación de nuevos entornos existenciales, extrapolando en sus mundos la naturaleza en un primer momento desde el punto de vista mecánico-geométrico hasta llegar al modelo informático-molecular. El destino de los seres humanos como perfiles de información se encuentra en un nuevo *locus*: cifrado en sus genes o en sus circuitos cerebrales.

Con numerosos ejemplos me parece que he demostrado que, inherente al hombre, la técnica es la verdadera productora de humanos. Ya sea que la modernidad se apoye en Prometeo, con una firme confianza en el progreso al punto de alcanzar un status de fervor fundamentalista similar al tipo religioso de la mano de los ingenieros-poetas y tecnosacerdotes que acogen a la ciencia como

⁸⁶ Vale la pena mencionar a los videojuegos de simulación social, un subgénero de los videojuegos en donde se exploran las interacciones sociales entre distintas vidas artificiales con numerosas opciones de personalización que van desde el género, el peinado, el color de piel y la vestimenta hasta pequeños detalles como la curvatura de los ojos, lunares y la complexión corporal. Los dos más famosos son *The Sims* (2000) y *Second Life* (2003).

salvación; o bien, que se apoye en Fausto, permanentemente excitado, dionisiaco, desmedido y enloquecido por las infinitas posibilidades de perfeccionamiento; las decisiones y elecciones sistemáticas que hacen los seres humanos, orientadas por creencias y valores, conducen a acciones intencionales que alteran a las sociedades mismas, al ambiente y a la naturaleza. A su vez, Marrak deja abierta la pregunta a sus lectores sobre el proceder humano en el camino hacia el control de la evolución, puesto que aun cuando Stan Ternasky regresa al mismo evento en el tiempo, seguirá manejando por la carretera pese a no ser el mismo de antes. ¿Será la autodestrucción el destino inexorable de la humanidad aun si tuviera una segunda oportunidad? ¿Podrá la reinención del espacio redimir la vida aunque el precio sea precisamente la destrucción de la humanidad como la conocemos? Estas son cuestiones difíciles de responder. Es en este punto en que ambas sensibilidades, tanto la clásica como la moderna, se unen para nutrir esta reflexión de problemas no sólo morales, sino metafísicos. La vida podrá cambiar o representarse de otra manera pero ella seguirá revelando innumerables matices de lo posible: todo lo que es y lo que puede llegar a ser.

Bibliografía

“Autómata.” *Diccionario de la Real Academia Española de la Lengua*. 22° Ed.

Web. <<http://lema.rae.es/drae/?val=automata>> 10 de mayo de 2012.

Bauer, Kurt. *Nationalsozialismus*. Wien: Böhlau, 2008.

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Trad. de José Espinosa. Barcelona: Kairós, 2000.

Benz, Ernst. „Die Lehre von den Entsprechungen“. *Homo Maximus: Der himmlische und der leibliche Mensch*. Wilhelm Barth-Verlag: Zürich, 2006. (9- 24). Archivo PDF <www.swedenborg.ch/PDF/.../HomoMaximus.pdf> 19 de junio de 2013.

Brandt, Dina. *Der deutsche Zukunftsroman 1918-1945*. Studien und Texte zur Sozialgeschichte der Literatur. Tübingen: Max Niemeyer, 2007.

Brown, Fredrick. *The Answer*. Web. <<http://www.alteich.com/oldsite/answer.htm>> 10 de diciembre del 2012.

Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of William Gibson*. London: Athlone, 2000.

Constante, Alberto. *Los monstruos de la razón. Tiempo de saberes fragmentados*. Colección: Seminarios. ITESM/UNAM: México, 2006.

Descartes, René. *Discurso del método. Meditaciones metafísicas. Reglas para la dirección del Espíritu. Principios de Filosofía*. Estudio introductorio, análisis de las obras y notas al texto de Francisco Larroyo. 23° ed. Sepan Cuántos Núm. 177. México: Porrúa, 2012.

Diéguez, Antonio. “¿Es la vida un género natural? Dificultades para lograr una definición del concepto de vida”. *ArtefaCToS*. Vol. 1, nº 1, nov. (2008). 81-100. Archivo PDF. Web.

<http://www.academia.edu/228858/_Es_la_vida_un_g%C3%A9nero_natural_Dificultades_para_lograr_una_definici%C3%B3n_del_concepto_de_vida>

12 de junio de 2013.

Eschbach, Andreas. „Ein paar Bemerkungen über Michael Murraks *Lord Gamma*“.

Erschienen im SF-Magazin *ALIEN CONTACT* Nr. 40, März/April 2001

Esselborn, Hans. *Utopie, Antiutopie und Science Fiction in deutschsprachigen*

Roman des 20. Jahrhunderts. Vorträge des deutsch-französischen

Kolloquiums. Würzburg: Königshausen & Neumann GmbH Verlag, 2003.

Flessner, Bernd. „PolyPlayer und Anderswelten. Anderswelten aus dem Netz“.

Schau ins Blau Onlinezeitschrift für Literatur, Kunst und Wissenschaft. Vol.

8.1. 22. May. 2008. Web.

<<http://archiv.schauinsblau.de/berndflessner/essays/polyplayer-und-anderswelten/>> 28 de agosto de 2013.

Friedrich, Hans-Edwin. *Science Fiction in der deutschsprachigen Literatur. Ein*

Referat zur Forschung bis 1993. Internationales Archiv für Sozialgeschichte der deutschen Literatur. IASL 7. Sonderheft. Max Niemeyer: Tübingen, 1995.

Freud, Sigmund. *Lo Siniestro*. trad. de L. Rosenthal. Buenos Aires: López Crespo,

1976.

Foster, Thomas. “Virtuality” en *Routledge Companion to Science Fiction*. Nueva

York: Routledge, 2009.

Galouye, Daniel F. *Simulacron Three*. Trad. De Sérgio De Biasi. Río de Janeiro: --
Cruzeiro, 2000.

Geyer, Christian. „Facebook als Lebensarchiv-Exhibitionismus“. *Frankfurter
Allgemeinen Zeitung (FAZ)*. Web.
<[http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/facebook-als-lebensarchiv-
exhibitionismus-11367864.html](http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/facebook-als-lebensarchiv-exhibitionismus-11367864.html)> 24 de septiembre del 2011.

Gold, Helmut. „Menschen sind Maschinen der Engel: Die Automate“. *Literatur im
Industriezeitalter*. Eine Ausstellung des Deutschen Literaturarchivs im
Schiller-Nationalmuseum. Marbacher Kataloge Vol. 42/1 Deutsche
Schillergesellschaft: Frankfurt am Main, 1987. 13-43

Goligorsky, Eduardo y Marie Langer. *Ciencia-Ficción. Realidad y Psicoanálisis*.
Serie: Biblioteca Mundo Moderno. Vol. 26. Buenos Aires: Paidós, 1969.

Heidtmann, Hörst. *Utopisch –phantastische Literatur in der DDR: Untersuchungen
zur Entwicklung eines Unterhaltungsliterarischen Genres von 1945-1979*.
Múnich: Wilhem Fink, 1982.

Hillenbrand, Tom. “Opa from Outer Space: 50 Jahre *Perry Rhodan*”. *Spiegel
ONLINE*. Web. < [http://www.spiegel.de/einestages/50-jahre-perry-rhodan-a-
947273.html](http://www.spiegel.de/einestages/50-jahre-perry-rhodan-a-947273.html)> 29 de junio de 2012.

Hoffmann, E.T.A. “El hombre de arena”. *Cuentos*. trad. de Carlos Fortea. ed. Ana
Pérez. Serie: Letras Universales. Madrid: Cátedra, 2007. 281-318.

_____. “Los Autómatas”. *Nocturnos*. Prol. de Juan Tebar. trad. de Celia
y Rafael Lupiani. Madrid: Anaya, 1987. 68 – 93.

Innerhofer, Roland. *Deutsche Science Fiction 1870-1914. Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung*. Literatur in der Geschichte Vol. 38. Viena: Böhlau, 1996.

Jameson, Fredric. "Science Fiction and the German Democratic Republic" en *Science Fiction Studies*. #33 = Volume 11, Part 2 = July 1984. Web. <http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/james33.htm> 18 de mayo de 2013

Jordan, Stefan y Christian Nitz. *Lexikon Philosophie. Hundert Grundbegriffe*. Frankfurt am Main: Reclam Verlag, 2010.

Kamper, Dietmar. „Die Entfernung der Körper. Ein Mentekel.“ *Die Zukunft des Körpers II. Kunstforum International*. Feb. – Abr. 133 (1996): 150-152

Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Trad. de Manuel García Morente y Manuel Fernández Núñez. Estudio introductorio, análisis de las obras y notas al texto de Francisco Larroyo. 15° ed. Sepan Cuántos Núm. 203. México: Porrúa, 2012.

_____. *Crítica del juicio: seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime*. Trad. de Manuel García Morente. 7° ed. Madrid: Espasa Calpe, 1977.

Kanzler, Katja. "Rettet die Brüder! – Uses of Science Fiction in 1950's East Germany." *Amerikanische Populärkultur in Deutschland: case studies in cultural transfer past and present*. Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 2002. 11-127

Krüger, Oliver. *Die Vervollkommnung des Menschen: Tod und Unsterblichkeit im Posthumanismus und Transhumanismus*. Archivo PDF. Web.

<<http://www.eurozine.com/articles/2007-08-16-kruger-de.html>> 2 de enero de 2012.

Lapoujade, María Noel. *Filosofía de la imaginación*. México: Siglo XXI, 1988.

Lyotard, Jean François. *La condición postmoderna*. trad. de Mariano Antolin Rato. Madrid: Cátedra, 1984.

Mahr, Johannes. *Eisenbahnen in der deutschen Dichtung. Der Wandel eines literarischen Motivs im 19. und im beginnenden 20. Jahrhundert*. München: Wilhelm Fink, 1982.

Marrak, Michael. "Antworten Teil 7/13". Mensaje para Jessica Ogaz. 17 de mayo de 2012. E-mail.

_____. "Der Wiedergänger". *Alien Contact*. Edition Avalon, Berlin. Nr. 34, (Mayo 1999).

_____. *Lord Gamma*. Bergisch Gladbach: Bastei-Lübbe, 2002.

Meinhold, Werner J. *El gran manual de la hipnosis*. México: Trillas, 2008.

Novalis. [Friedrich von Hardenberg]. *Fragmentos*. selec. y trad. de Angela Selke y Antonio Sánchez Barbudo. México: Nueva cultura, 1942.

Novell Monroy, Noemí. "Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas". Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona: 2008. Archivo PDF. Web. <<http://www.tdx.cat/handle/10803/4892>> 30 de abril de 2012.

Pimentel, Luz Aurora. *El espacio en la ficción. La representación del espacio en los textos narrativos*. México: Siglo XXI Editores/UNAM, 2001.

Racknitz, Joseph. *Schachtürke*. Lámina III y V. 1789. Katalog der wissenschaftlichen Sammlungen der Humboldt-Universität zu Berlin. *Hermann von Helmholtz-Zentrum für Kulturtechnik*. Web.

<http://de.wikipedia.org/wiki/Schacht%C3%BCrke#/media/File:Racknitz_-_The_Turk_3.jpg> 15 de mayo de 2012

Rheingold, Howard. *Realidad Virtual: los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Trad. De Eugenia Fisher. Pról. De Carlo Frabetti. Colección Límites de la ciencia. Barcelona: Gedisa, 1994.

Rottensteiner, Franz. "Current Trends in Global SF. SF in Germany: A Short Survey." *Science Fiction Studies*. Nr. 80, Vol. 27, Marzo, 2000. Web <<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/80/current%20trends.html>> 23 de agosto de 2013.

_____. "Recent Writings on German Science Fiction". *Science Fiction Studies*. #84 = Volume 28, Part 2 (July 2001.) Web. <http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/rottensteiner84.htm> 22 de agosto de 2013.

Sagols, Lizbeth. *¿Transformar al hombre? Perspectivas éticas y científicas*. Colección: Argumentos. Serie: Bioética. UNAM/Fontamara: México, 2008.

Schiewer, Gesine Leonore. "Die Kunstformel: Natur und Reproduktionsmittel ins Verhältnis gesetzt". *Poetische Gestaltkonzepte und Automatentheorie. Arno Holz - Robert Müsil - Oswald Wiener*. Würzburg: Königshausen & Neumann: 2004. 123-150.

Schiller, Friedrich. *La educación estética del hombre*. trad. de Manuel García Morente. 4ta. Edición. Colección Austral. Espasa-Calpe: Madrid, 1968.

Scholes, Robert y Eric. S. Rabkin. *La ciencia ficción: historia, ciencia, perspectiva*. Trad. de Remigio Gómez Díaz. Madrid: Taurus, 1982.

- Smolin, Lee. „Wir sind Jäger und Sammlern von Bildern und Informationen geworden“. *Wie hat das Internet Ihr Denken verändert? Die führenden Köpfe unserer Zeit über das digitale Dasein*. Trad. de Jürgen Schröder. Ed. John Brockman. Fischer Verlag: Frankfurt am Main, 2011. (132-134)
- Schneider, Peter-Paul. „Konstruieren ist Dichten – Dichten ist Konstruieren: Dichter-Ingenieure“. *Literatur im Industriezeitalter*. Eine Ausstellung des Deutschen Literaturarchivs im Schiller-Nationalmuseum. Marbacher Kataloge Bd. 42/1, Vol. 1/2 Deutsche Schillergesellschaft: Frankfurt am Main, 1987. 294-318 .
- Stelarc: Psycho- Cyber*. Dir. Mic Gruchy, 1996. Videocassette.
- Stöcker, Christian. „Facebook will Lebensarchiv werden“. *Spiegel Online*. Web. <<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,787927,00.html>> 22 de septiembre del 2011.
- Susskind, Leonard. *El paisaje cósmico. Teoría de las cuerdas y el mito del diseño inteligente*. trad. de Javier García Sanz. Drakontos: Barcelona, 2007.
- Suvin, Darko. *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*. trad. de Federico Patán López. Serie: Lengua y estudios literarios. FCE: México, 1984.
- Taylor, Charles. "El giro expresivista". *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. trad. de Ana Lizón. Surcos 21. Barcelona: Paidós, 2006.
- The Matrix*. Dir. Larry y Andy Wachowski. 1999. Blu-Ray Disc. Warner Bros Video, 2009.

Thomann, Jürgen. „Die Entdämonisierung des Kopfes: Ein Nachwort zu Michael Marraks Novellensammlung *Die Stille nach dem Ton*“. *Kopfgeburten Magazin*. 1998. Web <http://www.marrak.de/archiv/buch/stille_nachwort.htm> 20 de mayo de 2012

Virilio, Paul. *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Trad. De Horacio Pons. Buenos Aires, Manantial: 1996.

_____. *El ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Trad. de Mónica Poole. Colección Teorema. 3era. Edición. Madrid: Cátedra, 2005.

_____. *Estética de la desaparición*. Trad. Noni Venegas. Barcelona, Anagrama: 1988.

Von Grimmshausen, Hans Jakob Christoffel. *El aventurero Simplicissimus*. Trad. de Jorge Miracle. Las Grandes Novelas de Aventuras 42. Barcelona: Ediciones Orbis, 1985.

Taylor, Charles. "El giro expresivista". *Fuentes del yo: la construcción de la identidad moderna*. trad. de Ana Lizón. Surcos 21. Barcelona: Paidós, 2006.

The Matrix. Dir. Larry y Andy Wachowski. 1999. Blu-Ray Disc. Warner Bros Video, 2009.

Zizek, Slavoj. "The Matrix, or, the Two Sides of Perversion" En *Inside the Matrix: International Symposium at the Center for Art and Media, Karlsruhe*. 28 de octubre de 1999. Web. <http://www.lacan.com/zizek-matrix.htm> 14 de abril de 2013.

„Zukunftsromane“. *Lexikon Drittes Reich*. Web. <<http://www.lexikon-drittes-reich.de/Zukunftsromane>> 20 de junio de 2012.